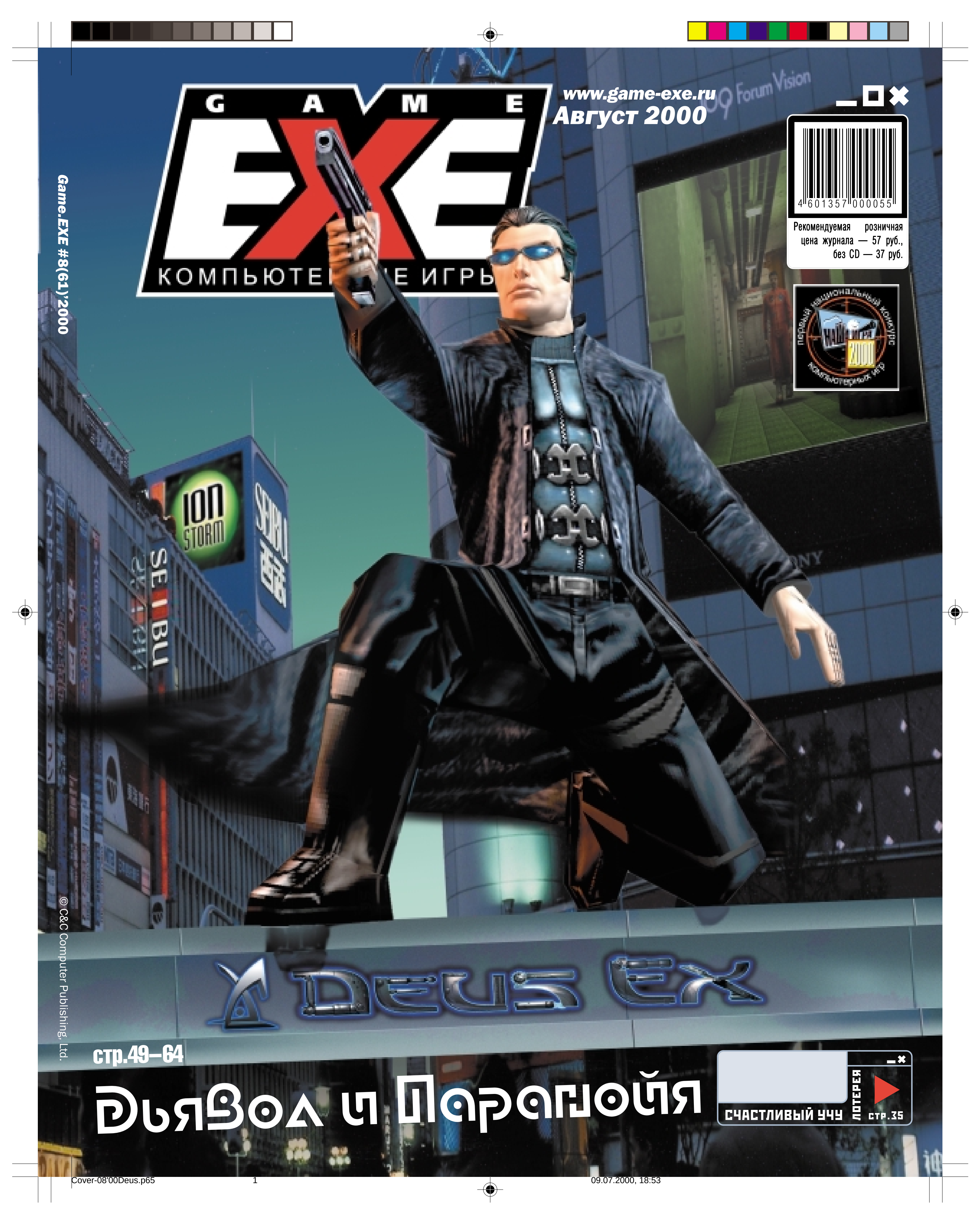

GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
www.game-exe.ru
Август 2000
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
Game.EXE #8(61)'2000
ДЬЯВОЛ И ПАРАНОЙЯ
стр.49–64
Diablo II
© C&C Computer Publishing, Ltd.
СЧАСТЛИВЫЙ ЧЧУ
ЛОТЕРЕЯ
стр.35
Cover-08'00Diablo.p65 1 09.07.2000, 18:55


GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
www.game-exe.ru
Август 2000
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
Game.EXE #8(61)'2000
© C&C Computer Publishing, Ltd.
Deus Ex
стр.49–64
Дьявол и Паранойя
СЧАСТЛИВЫЙ ЧУЧ
ЛОТЕРЕЯ
стр.35





ВОСЕМЬ МЕГАБАЙТ СПРАЙТОВОГО СЧАСТЬЯ

Кирандия! Как много в этом слове! Для сердца (квестомана) русского слилось! Я дико извиняюсь за такое сумбурное начало, но вы должны меня простить — сегодня я буду вспоминать самые приятные моменты моей квестовой молодости. Я поведаю вам о приключенческой игре, которую люблю и обожаю больше, чем... ну, к примеру, Ом все свои "джифорсы" и "хоумворлды", вместе взятые. Не верите? Я тоже дядьке Андрею не верил, пока самолично Homeworld не увидел да не прошел.

"Помогите! Хулиганы зрения лишают!" — мысленно кричал я в процессе прохождения очередного сьерровского квеста. Вслух я произносил выражения покрепче. Такое мое поведение не было продуктом плохого воспитания, просто все квесты от Sierra, попадавшиеся мне в районе 91–94 гг., были очень уж похожи друг на друга и почти все обладали (на мой необъективный взгляд) неказистой, мозолящей глаза графикой. По сравнению с EGA-квестами, производство которых, если мне не изменяет память (а она у меня та еще... девушка тяжелого поведения), было прикрыто году этак в 90-м, более современные игры Sierra (т.е. начиная примерно с четвертой части любого игросериала) выглядели просто замечательно, но почему-то быстро приедались, и у меня потом не возникало желания пройти заново тот или иной экземпляр из бесконечно увеличивающегося стада сьерровских сиквелов, дабы опять насладиться... чем? Нечем было особо наслаждаться (на мой не очень объективный взгляд) — сплошное копирование самих себя, не более того.

The Legend of Kyrandia

Год издания:	**1992**
Разработчик:	**Westwood Studios**
Издатель:	**Virgin Interactive Entertainment**
Платформа:	**DOS**
Жанр:	**Квест**

К счастью, не одна Sierra квестами промышляла. Были еще MicroProse, Coktel Vision (Inca помните?), Legend Entertainment (Эрика не забыли?), LucasArts (в младенчестве известная как Lucasfilm), никак не желающая закопать поглубже Star Wars и сделать, к примеру, Loom 2. А еще среди прочих затесалась одна очень хорошо известная сегодня команда, которой удалось создать практически идеальный квест образца 1992 года (опять-таки на мой напрочь необъективный взгляд).

Итак, она звалась Westwood Studios и вела себя в те времена не в пример лучше, чем нынче (тотальным клонмейкерством не увлекалась и наверняка даже слова такого нецензурного — "клон" — не знала). И вот, в один прекрасный для всех квестеров день, видимо, устав от РПГ и аркад (всех этих EoB и Battletech в компании с Фредди Крюгером — вот вам вместо исторической справки), взяла да и сделала бородатым детишкам на радость замечательный (здесь и далее: все определения необъективны, зато абсолютно искренни) квест под названием "The Legend of Kyrandia" (далее TLoK). Знайте: эта вещь меня зацепила. Причем настолько, что я выпал из окружающей реальности на несколько часов — ничто не могло заставить меня оторваться от нее. Даже гвоздодер.



Как вы могли понять из моего захлебывающегося эмоциями рассказа, игра является сплавом положительных моментов, что и принесло ей известный успех. Хотя дело не обошлось и без вредных примесей, но тем не менее. Рассмотрим каждую составляющую успеха в отдельности.

Первая и, наверное, главная для любого квеста: сюжет — добрая и немножко печальная (но никак не тоскливая) сказка для детей и взрослых. Вкратце все выглядит так: дело было в Кирандии, волшебной стране, где некоторые люди живут в дуплах деревьев. Парень по имени Брэндон (по паспорту Brandon the Bold) — один из них. Возвращается он однажды в родное дупло и находит там своего деда, в неестественной позе скрюченного. "Опять деда радикулит замучил", — решил интеллектуально продвинутый Брэндон, но ошибся. Не оправдал, так сказать, возложенных на него надежд. На самом деле какой-то скоморох (Малькольмом звать), который совсем с головой не дружит

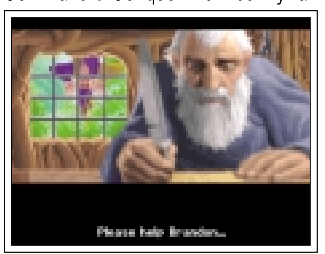


после длительного заключения в местах не столь отдаленных (как хотелось бы), пришел и заколдовал дедушку — наслал на него мрачнейший столбняк, пообещав напоследок уничтожить Кирандию из чувства мести и по общей вредности. Вот ведь псих. Нашел из-за чего истерики закатывать — подумаешь, арестовали немножко. Делов-то на копейку. Ну а дальше, по законам жанра — на Брэндона взваливается задача Кирандию от разрушения спасти. Этакий крестовый поход против юмористов. В целом отлично, хотя слегка тривиально.

Второй момент, тоже главный: отличная графика. Немного я видел игр в девяносто третьем (именно тогда мои страждущие очи наткнулись на TLoK), которые обладали бы такими яркими и живыми фонами. Каждый из них — маленький masterpiece и почти натуральный Васнецов. Местный темный лес — совсем не темный, а самый жизнерадостный и зеленый из виданных мной квестовых лесов. Персонажи тоже вполне симпатичны, а вот с предметами вышла неловкость. Дело в том, что предмет вне вещмешка героя выглядит так же, как и внутри него (мешка, не героя), — величиной с голову какого-нибудь кабана (на "шестисотом"). Теперь представьте: идем-бредем по дороге и находим, например, желтую сковородку. Поднимаем и узнаем, что это — монетка. Кто бы мог подумать! По сюжету эту денежку нужно бросить в колодец (совсем с катушек съехал — найти такой здоровый кусок золота и тут же утопить). В результате уровень воды в колодце заметно поднимется, что, впрочем, не удивительно, если принять во внимание соотношение диаметров монеты и колодца, хотя и выглядит несколько неубедительно. Но мы же в волшебной стране, так что не удивляйтесь ничему, просто восторженно хлопайте глазами, как это делал я в свое время. Здесь и не такое встречается — шагу нельзя ступить, чтобы не запнуться за очередной шлифованный драгоценный камень или еще какую полезную в хозяйстве находку. В общем, большие предметы — это скорее плюс, чем минус: так их легче находить. Пиксель-хантинг как таковой практически устранен! Еще одно слово о предметах: карманы Брэндона могут вместить максимум 10 объектов, из-за чего частенько приходилось складировать имущество в каком-нибудь приметном месте, а потом возвращаться через пол-Кирандии за каким-нибудь жизненно необходимым желтым тюльпаном. Ну, кто помнит, зачем нужен желтый тюльпан в "Кирандии"?





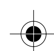


Третий момент, звуковое оформление: MIDI, полное и бесповоротное. Приятная, не напрягающая MIDI-музыка, точно такие же звуковые MIDI-эффекты, что вполне соответствовало тому времени. В любом случае лучше так, чем никак, — это я знаю не понаслышке. Видите ли, в те далекие времена, когда я обрел счастье в виде "Кирандии", мой компьютер обычно молчал, что называется, как рыба об лед. Так как не обладал даже слабым подобием звуковой платы. А спикеровские скрежеты, как ни прискорбно, меня вдохновляли слабо.

Сложность у игры минимально возможная, как раз такая, чтобы дети не плакали, а взрослые не зевали. Не припомню, чтобы у кого-то возникали проблемы в процессе прохождения. Ну разве что в самом конце, в замке — там, где нужно было проиграть мелодию на необычном музыкальном инструменте. Я, кстати, сам так и не понял, откуда взять эту мелодию, попросту подобрал ее методом научного тыка. Уж не знаю, как мне повезло найти правильный мотив с пятого раза! Руководствуясь теорией вероятности, можно подсчитать, что количество мелодий (последовательностей из четырех звуков, каждый может звучать на одной из четырех высот — люди с музобразованием меня поймут, надеюсь) равно 4 в 4-й степени, а это, как ни крути, 256. Следовательно, вероятность выпадения нужной комбинации равна 0,0039 (1/256). Впрочем, довольно с вас высшей математики, я ее и сам-то не очень хорошо помню.

Управление в игрушке — вообще идеальное. Никаких тебе "иконок" с частями тела (помните все эти ноги-в-руки, носы, рты и ширинки в Leisure Suit Larry?) или не менее ужасных SCUMM-образин (за справками — в LucasArts). Ваша задача — кликнуть в нужном месте, а персонаж уж сам разберется, что дальше делать — подобрать, поговорить, перейти к, осмотреть и т.п. Вот он — прообраз интерфейса для Command & Conquer. Хотя есть у такой системы управления один недостаток: если вам вдруг взбрело в голову перекинуться парой слов со статуей — отдохните, на нее можно только поглазеть. В игре не предусмотрено ничего лишнего, ничего такого, что могло бы отвлечь игрока от основной задачи — спасти всех. Так что и не надейтесь поприставать к местной волшебнице, ничего не выйдет — с ней можно только мило поболтать на серьезные темы. Эх, верните мне причиндалы из LSL!

Возвращаясь к TLoK, сообщу о самом нелюбимом моменте игры. Есть (был и будет) в Кирандии Змеиный грот, ведущий в мрачный лабиринт большой протяженности, населенный мерзкими тварями из тех, что загрызут насмерть и имя-отчество-номерпаспорта не спросят. И ваше семейное положение им тоже до лампады. Помню, пока не начал чертить карту этого лабиринта, мне постоянно демонстрировали таблич-






ку с надписью “Спи спокойно, Брэндон. Загрузить/Закончить?”. Смерть главного героя в TLoK — весьма распространенное явление. То горгулья какая-нибудь заплюет насмерть кислотой, то змея покусает, а то еще чего-нибудь случится. Разработчики — народ коварный, и юмор у них черный. Панацею вы знаете — save&load называется.

Но это все мелочи, неспособные испортить впечатление от отличной игры. Ведь приятных моментов в ней неизмеримо больше. Взять хотя бы постоянные перебранки старого маразматика Дарма и дракона Брендивайна. Вперемешку с невразумительным бормотанием первого узнаем от второго, что драконы не любят питаться рыцарями — а вам бы понравилось получить на обед центнер потного мяса в стальной консервной банке размером со шкаф? Или вот: волшебный амулет, все возможности которого полностью раскрываются только к концу игры, — это же прекрасная находка. А что может быть занятней алхимических опытов под руководством местной алхимички, заключающихся в сборе подножного корма и сбрасывании его в котел, где совсем недавно кипятились дамские панталоны. Зомбированный плотник Херман, зловеще размахивающий пилой, — как это мило. Не подходите близко, парень явно соскучился по работе и ему не терпится кого-нибудь распилить надвое. Молодец мужик, далеко пойдет, фокусником станет. А заставка, заставка!.. Одна она чего стоит — какая прорисовка персонажей (по крайней мере одного из них), вплоть до каждой морщинки на лице! Да и концовка не хуже. Не жестокая, детская такая: превратили главного местного Фиму Шифрина (он тут злодеем подрабатывал, если забыли) в скульптурную композицию, над ним теперь любой голубь может злодейство учинить. Вот это я понимаю: Месть с большой буквы. Ну и Кирандия спасена, конечно же. Гейм овер, титры, ДОС.

Потом, как следствие успеха, были продолжения: The Hand of Fate и TLoK 3: Malcolm’s Revenge. Но это уже... правильно, совсем другие истории.

Вот, собственно, и все.

Александр Металлургический

ЛЯГУШКА-КВАКУШКА

РУССКАЯ НАРОДНАЯ Q-СКАЗКА



Окончание. Начало см. в # 7’00

...А вот Ваню... Ваню нашего через несколько часов пробежки по темному и страшному лесу обуял пессимизм: “Так здесь и сгину, ни Квакушки мне больше не видать, ни “отца” с братьями...”. Бывает, знаете ли. И у нас, кстати, тоже. Дело поправила вдруг найденная кнопочка “Always run”. Нажал на нее царевич — и события, вечная слава Иду, стали развиваться несколько быстрее.

А места меж тем окрест все равно незнакомые: где аптечки (а вдруг кто подранит)? где оружие (а вдруг кто нападет)? куда стрелять (а вдруг враг невидимый)? и вообще, православные, на что жать-то?! Вопросы, вопросы... Так, в глубоких агностических раздумьях, добрался Ваня-царевич до местожительства Бабы-яги, сходу, не успев затормозить, чуть в полигонах не застрял, а когда выбрался, увидел, что текстурки на избушке будто молью побитые (знать, давненько бабушка не ремонтировалась), да и дизайнеры-архитекторы явно схалтурили — домишко скособоченный к нему и прочему честному народу глухой стеной стоит. Нажал тогда Иван буковку “t” и одним пальцем отстучал со скоростью 450 ударов в минуту: “Избушка, избушка, встань к лесу задом, а ко мне передом, а то из Rocket Launcher’а ка-а-ак шарахну!”. Нехотя повернулась избушка, и Иван тут же, даром что Дураков, прозорливо кинул в окно пару гранат, зачистил, значится, помещение, после чего только с превеликой осторожностью заглянул внутрь, а там — ну да, вы правы — Баба-яга.

Старушка оказалась на удивление приятной и обходительной, хоть и пострадала от зачистки. Накормила Ваню, напоила, спать положила... Ну а Иван-царевич... поел, попил, отоспался с недельку и стал приставать к божьему одуванчику с разными вопросами: как сделать так, чтобы появился “крестик” прицела? где живет Кащей Бессмертный? кто такой Shambler — мальчик или девочка?.. Баба-яга самым обстоятельным образом ответила на все вопросы залетного царского отпрыска, рассказав попутно о своей, несомненно, тяжелой жизни в Q-глуши. В частности выяснилось, что в Quake она играет аж с 1903 года и несколько раз доходила до конца игры. Огляделся Иван по сторонам и с удивлением нашел подтверждение словам боевой бабульки: на стенах избушки повсюду были развешаны почетные грамоты — в глаза в первую очередь бросились дипломы “Ромеровский стрелок”, “1000-й frag” и проч. Иван преисполнился к Бабе-яге уважением неофита, столкнувшегося с гуру, но старая вдруг стала нести полную чепуху: о “режиме бога”; об аптечках, в которых 200% здоровья; о стене, на которой нарисована морда с высунутым языком, и прочие небылицы... Из всего сказанного Бабой-ягой Иван сделал для себя следующие выводы: 1) Кащей живет далеко; 2) Rocket jump — это “прыгающая ракета”; 3) Thunderbolt’ом можно кипятить воду.

Пожив у Бабы-яги еще с месячишко, решил-таки Ваня в дорогу собираться. И вот настал день, когда бабулька, почти родной уже человек, с помпой под звуки му в исполнении NIN’а вывела царевича на дорогу, дала с собой пару аптечек (мало ли — в лесу о сучок поранится паренек) и, как ни сопротивлялся Иван, поцеловала на прощанье три раза... Картина впечатляющая — форменная фреска эпохи Возрождения: ShubNiggurath’s Pit\320x200\full screen\gamma 0.5 и Баба-яга, задумчиво машущая Ивану топором...

Долго ли шагал Иван, коротко ли, но дошел-таки до Царства Кащеева. Кругом лава, кислота, платформы туда-сюда ходят; в общем, максимальное для человека неудобство и сплошное расстройство. К тому же на открывшейся вдруг поляне Zombie стадами пасутся — Иван насчитал штук 10-15 иродов. Тощие, коричневые, куском чьего-то мяса в “крысу” играют. Вскинул Иван привычно Rocket Launcher и хотел было засадить в середину (а потом чуть сбоку — пару раз всего), но тут вышел из толпы главный Zombie и молвил Ивану хорошо поставленным человеческим голосом:

— Поклон тебе в пояс, Иван-царевич, не убивай нас — мы тебе пригодимся. И кусок мяса дадим... от себя, можно сказать, оторвем, но дадим...

Поскреб Иван-царевич в затылке, прикинул Rocket Launcher к носу — сколько ракет у него осталось, и... не стал убивать Zombie. Душевный парнишка! Двинулся дальше — а на следующей лужайке Ogre шизофренически бегает, толстый, скотина, с бензопилой импортной. Валит деревья и дом себе строит — да так ловко это у него получается, что почти весь дом Ogre себе уже отгрохал. Иван поначалу даже слегка растерялся: в дом палить или в толстомясого Ogre. А тот как увидел Ивана, упал царевичу в ноги и прорычал на удивление человеческим голосом и почти без акцента:

— Здоровеньки булы, Иван-царевич, не мочи меня — я тебе, гадом буду, пригожусь...

Жалко стало Ивану Ogre отчего-то, не стал он его кончать. Пошел Ваня дальше — есть-пить охота, а на очередном лужке сам Shambler мёд от пуза жрет: разворотит улей, виннипух несчастный, залезет лапой внутрь и в пасть, и в пасть... Стал вокруг него Иван-царевич стрейфиться и уже орудие дельное включил, но тут Shambler прорыдал почти человеческим голосом с незначительным алиенским прононсом:

— Хаудуюду, Иван-царевич, но только не стоит тебе меня выно-









сить, ибо я тебе, зуб даю, пригожусь. А еще мёда дам...

Почесал Иван-царевич в затылке, от зуба отказался, поел мёда и отпустил Shambler'а с миром — зачем экологическое равновесие нарушать?

Картина — просто как у голландских живописцев эпохи Реформации: Shub-Niggurath's Pit\320x200\full screen\gamma 0.4 и Shambler, задумчиво машущий Ивану когтистой лапой...

Итак, что тут долго рассказывать — нашел Иван дуб, на котором висит секрет Кащеев, достал топор и давай рубить тот дуб под самый корешок. День рубит, два рубит — без пользы, только текстуру содрал, а полигон попался старый ("докармаковский"), не крошится...

Пригорюнился Иван, но тут чертиком из табакерки выскочил откуда-то Ogre и произнес: "Сейчас, Иван-царевич, я тебе страшно пригожусь!". После чего вытащил свою заморскую бензопилу и в два счета свалил дуб по всем правилам лесоповального искусства. Рухнуло упрямое дуб-дерево, а из него вылетела утка и в два крыловзмаха улетучилась в сиреневое небо...

Опечалился Ваня, но тут из леса выбежали Zombie, штук 10-20, и самый главный успокоительно так заявил: "Не боись, Иван-царевич, мы тебе сейчас службу по первому разряду сослужим". После чего начали в исступлении себя на gibs'ы... пардон, на куски рвать и швырять те куски окровавленные прямехонько в утку. Крякнула утка, и выскочила из нее щука. Упала щука в воду и уплыла куда неведомо, подмигнув Ивану на прощание...

Загрустил царевич по полной программе, с пяток ракет извел, пытаясь сварить наглую рыбину вкрутую. Да куда там — лишь пара случайных frag'ов кверху пузом всплыла...

Совсем отчаялся Иван-царевич, сел на берегу — жмет буковку "t" и неприличные сообщения в никуда отправляет. Но тут на близлежащий утес вдруг вышел могучий Shambler и с пафосом провещал на всю пойму: "Зуб даю, Иван-царевич, сейчас я тебе пригожусь!", после чего ка-а-ак запузырил в воду молнией минут так на 10-15... Всплыла подлая щука-беглянка, не выдержав температуры и тока повышенных ампер и вольтов, а Иван ей, не будь Дураков, сразу же по куполу прикладом Double-barrelled Shotgun'a — раз, другой, третий, двенадцатый... Тут из рыбины секрет Кащеев и выскользнул — Ring of Shadows называется. Надел Иван-царевич тот Ring of Shadows на палец и стал совершенно невидимым, только два его злобно-довольных глаза блестели огнем святой справедливой мести. После чего сжал Ваня свой верный Double-barrelled Shotgun покрепче и резвым аллюром понесся к замку Кащея, пока действие Ring of Shadows не прекратилось...

Подбежал Иван-царевич к замку Кащея Бессмертного, а тот его уже дожидается: красну броню напялил, в лапище костлявой Rocket Launcher железной хваткой держит, и по довольной морде заметно, что ракет у него никак не меньше ста штук. Огляделся Иван — что такое? — у Кащея сзади аптечек с десяток, по правую руку Megahealth, по левую Pentagram of Protection, а впереди — Quad damage, мечта поэта... "Ни фига себе Т-34!" — восхищенно подумал Иван-царевич, и тут как раз закончилось действие Ring of Shadows! Увидел Кащей Ивана-царевича — хамски смеяться и потешаться стал:

— Чу, что-то затхлым русским духом запахло, нет, даже завоняло! Никак Иван "Дураков" Царевич пожаловал. Небось Елену Прекрасную вызволять, а немытая твоя рожа?

— Точно, — очень вежливо (но желваки-то играют!) отвечает Иван "Никакой не Дураков" Царевич. — Вызволять пришел, твоя правда, барин.

— А не боишься, что я тебя на куски разорву, причем сделаю это не один раз, а несколько? Скажем, 12 или даже 18 раз, а?

— Нет, — очень спокойно (но глаза-то сверкают!) отвечает Иван. — Ничуть не боюсь, вашблагородь.

После небольшого спора определили супротивники ставку — Елена Прекрасная и ящик пива, уровень Ziggurat Vertigo, а правила — 100 frags за неограниченное время. И начался тут смертный бой...

Долго бились достойные друг друга бойцы: сначала стреляли из Rocket Launcher'ов, потом из Supernailgun'ов и т.д. по нисходящей. Уже и счет во встрече 99:99, и патроны напрочь кончились, а Иван и Кащей, как снежные барсы, все лупят друг друга топорами. И надо же такому случиться — падает Иван-царевич в лаву, а Кащей над ним издевается: пляшет, топором машет и обидные послания на импортном языке всеми десятью перстами печатает: "If you have an unfavorable experience using our services, please send e-mail to 911@idsoftware.com". Гад какой. Совсем уже было решил Иван-царевич помирать, как вдруг углядел в лаве комнатку заветную, а в ней Quad damage, пара аптечек и даже Teleport! Переложил Иван-царевич топор в другую, менее уставшую руку, взял Quad damage, зашел в телепорт и ка-а-ак даст Кащею Бессмертному по ботве — тот на кровавые куски и разлетелся...

Тут и пришел конец Царству Кащееву, Иван еще несколько дней искал Елену по местным буеракам, а когда нашел — счастью его не было границ — цела родная-то! Обняла его Елена и сладко поцеловала. И только тогда отложил наконец Ваня в сторону топор, кащеевской кровищей забрызганный, и...

О, как все радовались, когда Иван-царевич с Еленой Прекрасной домой воротились! Царь даже уломал монстра на e1m7, чтобы тот разрешил на его уровне погулять, и дал царское слово не писать на нем гадости. Застелили лаву паркетной доской, сверху накрыли ковролином, поставили столы, от электродов запалили фонарики — чудный уровень получился... Царь для Ивана и Елены роту почетного караула из bot'ов в каре выстроил, те в их честь салют и парад учинили — ходили красивыми квадратными кругами и до хрипа в луженых глотках песни строевые пели... Прочий народ в один голос и очень искренне, можно сказать, от чистого сердца, молодых поздравлял, желал им счастья в личной жизни и многих frag'ов на работе, после чего старейшины единогласно присвоили Ивану-царевичу почетный титул "отец". Иван начал было отказывался, но Леночка ему многозначительно головой кивнула... Царь прослезился и предложил Ивану и Елене выбрать любой уровень в Quake и жить там. Посовещались молодые и остановились на Quad Damage secret Shub-Niggurath's Pit... А что, хороший уровень.

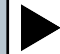
В скором времени прикупили Иван с Еленой Pentium III, Voodoo III, Quake III и 21"-монитор знаменитой импортной фирмы Sony (здесь должна быть ее реклама!). Царь часто приходил к ним в гости, пил зеленый чай и беседовал с Иваном о государственных делах: бунтовали Zombie, глупели bot'ы, ракеты из Rocket Launcher'а стали летать слишком быстро, а мышки отчего-то становились все менее и менее прецизионными...

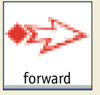
А спустя известное время Елена родила Ивану мальчика — чудный мальчик, ходит по Quake с одним топором и веревкой с колючкой (Hook), причем, что интересно, уже набрал 100 frag'ов. Иван сел писать книгу "Quake for dummies", время от времени connect'ится с Бабой-ягой, чтобы выяснить наконец, где находится стена, на которой нарисована морда с высунутым языком, как включить "режим бога" и в чем, по ее мнению, заключается смысл игры? Короче, вы уже поняли, картина чисто в духе прерафаэлистов эпохи Просвещения: Shub-Niggurath's Pit\320x200\full screen\gamma 0.3 и Елена Прекрасная, полоскающая в лаве пеленки своего мальчугана...

Да, кстати, Кащей Бессмертный явил подлинное благородство: поставил-таки за свой проигрыш ящик пива и прислал сыну Ивана и Елены красный "Ferrari"...

Иван Седов (г.Балашов).





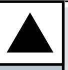






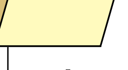



Destination: ■ Game.EXE 8'2000




Походовая стратегия и wargame в реальном времени объединились, чтобы отнять нас у общества в обмен на призрачную перспективу стать сёгуном.
стр. 95 ▶



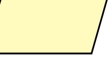




ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА "НАША ИГРА-2000" И ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА!

Отчет об итогах Первого национального конкурса компьютерных игр будет опубликован в следующем, сентябрьском, выпуске Game.EXE, который появится в продаже в 20-х числах августа. Награждение победителей конкурса состоится в конце июля.

Оргкомитет конкурса



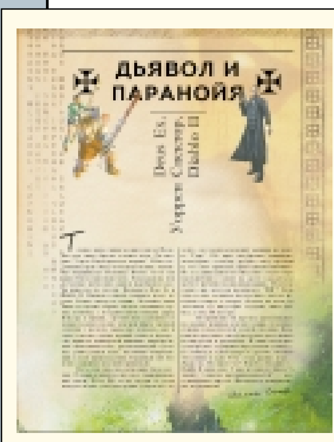


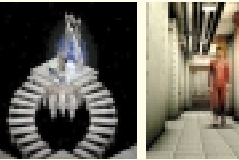
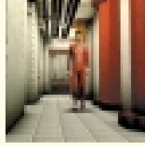
ТОЛЬКО ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В ЛОТЕРЕЕ "СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ" РАЗЫГРЫВАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ПРИЗЫ:
25 экземпляров новейшей системы электронных словарей Lingvo 6.0 от компании ABBYY Software House

Стр. 35



www.abbyy.com

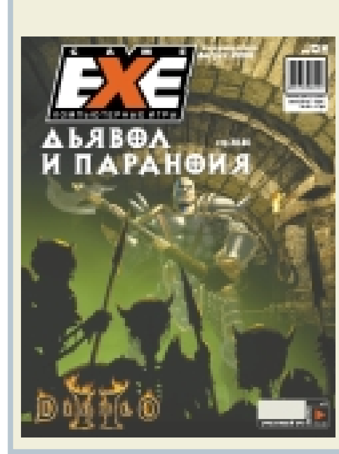


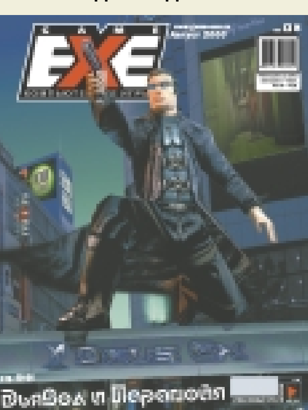
По прибытии оба проекта расположились на дальних границах ролевого жанра, по разные стороны от классической золотой середины. Большинство разумных людей послушно разделились по интересам и разошлись. И лишь некоторые сумасбродные журналюги продолжали сумасшедше сновать от одного лагеря к другому, пытаясь объединить в одну Тему столь разные игры... Жалко их. Но знаете что? Deus Ex объединяет с Diablo II лишь одно. У них нет ничего общего! А значит, "единство противоположностей" — мотто нынешнего августа. Насладитесь контрастными ощущениями!

стр. 49 ▶

Game.EXE #8'00



Game.EXE #8'00: обложка для подписчиков











Спасибо товарищам Близзарду (Blizzard) и Спектору (Warren Spector) за наше игривое лето!





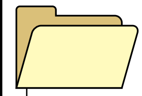












pervy vzglyad

Правильный Close Combat в полном 3D. Вид из глаз пехотинца по желанию. Примитивная графика компенсируется звериной играбельностью. Ура.

стр. 99 ▶



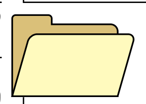
poslednу vzglyad

polygon

как это делается

главное окно

анатомия игры

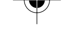


игровое железо

личное дело

тестирование

Реклама в номере



IN THIS ISSUE

Cover Story
Diablo and Paranoia:
Extremes meet, or Why did they choose to call themselves RPG?

Positioned at far extremes of the genre, at the opposite ends of the golden median, these two truly outstanding games have nothing in common. One resurrected from the ashes of pure arcade while the other escaped from the dungeons where the industry keeps 3D shooters, its most vicious children.

A little bit of System Shock, a little bit of Thief, a little bit of Half–Life, a little bit of … — a special recipe for making new generation RPGs by Chef Warren Spector, the creator of **Deus Ex**, by ION Storm/Eidos. This recipe is destined to be studied at schools. Surgeon General insists on taking unlimited doses. This world of conspiracy theories is surprisingly flexible, deep, and inter–active up to the last pixel. A must–have for all lovers of immersive gaming. **Our Choice!**

Exclusive interview with computer games industry veteran **Warren Spector** reveals his philosophy of life and games, attitude to conspiracy theories, principles of game design, and his favorite English and Russian (!) words of wisdom.

To play, not to think! – this could be the slogan of **Diablo II**. Blizzard didn't even have to invent anything new. Use the cursor on your enemy and click it until one of you drops dead. Repeat without interruption. It is recommended to receive satisfaction from this process. Since you decided to spend your precious time on computer games, do it in style. A perfect time–killer! Blizzard never misses the target. Never. **Our Choice!**

Action

The Dukes of Hazzard: Race for Home, by SouthPeak Interactive, is an attempt to send Interstate on a date with Red–neck Rampage. They met, and it doesn't seem right.

Assuming that most of today's owners of pink GHz Pentiums have never played DOS games, such as DOOM, **Serious Sam**, by Croteam, can make it up. It takes us to the roots, with humor, simplicity, irony, and talent.

A new demo of **Venom**, by GSC Games/Russobit–M, demonstrates a big progress since the demo we reviewed a year ago and promises a really ambitious tactical shooter.

Outdated at its conception, **Suzuki Alstare Extreme Racing**, by Criterion Studios/Ubi Soft, fails to show anything original, just mediocre entertainment for mediocre tastes.

Strategy

The Cossacks are writing their famous letter to the Sultan of Turkey in **European Wars: Warlord's Style**, by GSC Games/Russobit–M, amidst breathtakingly beautiful 3D models, fantastic architecture, and endless tactical possibilities. Worth waiting for!

With its idyllic, almost standard sci–fi story, **Dark Reign 2**, by Pandemic Studios/Activision, appears as yet another 3D RTS. Josh, you shouldn't have rushed. Get us something more moving next time.

There are too many more interesting things out there for you to waste your time on **Metal Fatigue**, by Zono/Psygnosis, or are we getting tired of "more of the same" in this genre?

Warlords: Battlecry, by SSG/Red Orb Entertainment, a real–time incarnation of the pre–historic series is still not aware of 3D acceleration. A game with awful looks and addictive gameplay.

A turn–based strategy and a real–time wargame intertwined in a well–balanced, beautiful, and complicated **Shogun: Total War**, by Creative Assembly/Electronic Arts, only to isolate us from society in exchange for a whimsical perspective of becoming a shogun. **Our Choice!**

Combat Mission: Beyond Overlord, by Big Time Software/Battlefront.com, shows the way Close Combat should have been done the right way in full 3D.Primitive graphics well compensated by brutally addictive gameplay. **Our Choice!**

Simulators

No one before has approached combat tank simulation as seriously as eSim/Shrapnel Games in the demo of **Steel Beasts**. Despite its low budget graphics, you should pay serious attention to its realism, AI, and a few unique features.

F1 World Grand Prix, by Lankhor/Eidos, is yet another realistic virtual incarnation of F1. Well done but hardly distinguishable from its numerous contenders.

RPG

Vampire: The Masquerade – Redemption, by Nihilistic Software/Activision, a beautiful tale of vampires shattered by designers. Neither of its beauties or unique features can save the project from black holes in its heart – the combat system.

An instant classic where a computer game comes so close to a boardgame, **Icewind Dale**, by Black Isle Studios/Interplay, again demonstrates the leading position of Black Isle Studios among RPG developers. **Our Choice!**

Polygon

Art and science of level design. Lessons from **Cliff Bleszinski**.

Black & White is nearing completion. Is there anything we haven't yet learned about this game? The right answer provided by **Steve Jackson**.

The Art of Animation. Part 1.

Hardware

The naked truth about the misconceptions that make you think PC is more dead than alive.

Will your new CPU work in this slot/socket? Will this socket/slot adapter work? Find the right answers in our latest series of CPU tests. This months we looked at most popular CPUs by Intel. **Our Choice!** goes to **Intel Pentium III 500E** and **Intel Pentium III 550E**. **Best Buy** goes to **Intel Celeron 533**.

C&C Computer Publishing Limited

Издатель•Publisher
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game–exe.ru

Номер 8 (61), август 2000 г.
Issue 8 (61) August, 2000
В 1995–96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995–96

117419, Москва, 2–й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232–2261, 232–2263.
Факс: (095) 956–1938, 956–2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation.
Tel.: (+7 095) 232–2261, 232–2263.
Fax: (+7 095) 956–1938, 956–2385
E–mail: post@game–exe.ru
Internet: www.game–exe.ru

РЕДАКЦИЯ•EDITORIAL BOARD
Главный редактор•Editor–in–Chief
Игорь Исупов • Igor Isupov (garry@game–exe.ru)
Арт–директор•Art Director
Гамлет Маркарян • Hamlet Markarian (hamlet@computerra.ru)
Редактор отдела стратегий•Strategy Editor
Олег Хажинский • Oleg Khazhinsky (oleg@game–exe.ru)
Редактор отдела Action–игр•Action Editor
Господин ПэЖэ • Mr. PG (pg@game–exe.ru)
Редактор отдела симуляторов•Sim Editor
Андрей Ламтюгов • Andrey Lamtugov (andrey@game–exe.ru)
Редактор отдела RPG•RPG Editor
Александр Вершинин • Alexander Vershinin (versh@game–exe.ru)
Редактор отдела квестов и логических игр•Adventure & Mind Games Editor
Мария Ариманова • Maria Arimanova (masha@game–exe.ru)
Редактор отдела игрового железа•Hardware Editor
Николай Радовский • Nikolay Radovsky (nradov@game–exe.ru)
Дизайнер•Designer
Денис Гусаков • Denis Gusakov (dgusakov@computerra.ru)
Корреспонденты•Writers
Фраг Сибирский • Frag Sibirsky (frag@game–exe.ru),
Михаил Судаков • Mikhail Sudakov (michelle@game–exe.ru)

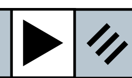
Рейтинги•Ratings
Василий Петров • Vasily Petrov (vasya@game–exe.ru)

Веб–редактор•Web Editor
Андрей Ом • Andrei Ohm (ohm@aha.ru)

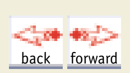
Рекламная служба•Advertising
Тел.: (095) 232–2261, 232–2263
Галина Рогозина • Galina Rogozina (grog@computerra.ru) Прощай, Галя! Удачи тебе.
Служба распространения и подписки•Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" • Computer Press
Тел.: (095) 232–2165 • Tel.: (095) 232–2165
(kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881–5973, (212) 673–0776
Техническая поддержка•Technical Support
Евгений Васильченко • Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Circulation 35,000 copies.
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk













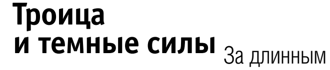


Destination: ■ Star Wars: Episode I Obi-Wan

Один Оби-Один

Jar-Jar Binks должен умереть. В муках

LucasArts продолжает смело переходить все мыслимые пределы приличий по производству продуктов одной и той же тематики. За неадекватно принятым кинематографическим опусом последовала серия крайне странных компьютерных игр. Что примечательно, каждая из них носила исходное (несчастливое?) клеймо "Star Wars: Episode I". Может, стоит сменить вывеску? Хотя... не подождать ли чуть-чуть? Судя по всему, в закромах LucasArts все-таки остался козырь, которому по плечу улучшить вялую репутацию "Первого эпизода".



Троица и темные силы

За длинным страшным названием на самом деле скрывается наш старый и, без всяких сомнений, добрый знакомый. Проект, который успел сменить целых три имени, но при этом остаться самим собой. Речь идет о Dark Forces. Или Jedi Knight. Или Obi-Wan — как вам больше нравится.

Мужественную фигуру наемника и (по совместительству) рыцаря-джедая по имени Kyle Katarn мы больше не увидим — не знаю, к счастью или нет. Почетное солирующее место в третьей по счету игре досталось молодому борцу с вселенским злом, победителю лордов Ситха (Sith lords), почетному наркоману Великобритании ("Trainspotting" видели?) Эвану Макгрегору (Ewan McGregor) и его герою Оби-Ван Кеноби (Obi-Wan Kenobi, "Оби-Один", по версии некоторых толмачей).

Не торопитесь очень радоваться или слишком огорчаться по поводу выбора главного героя игры. С одной стороны, название "Episode I" совершенно четко ограничивает рамки грядущего 3D-шутера. Ваши приключения начнутся вместе с визитом джедаев на крейсер Федерации и закончатся финальной схваткой с Дарт Молом (Darth Maul). Мысль вторая: совершенно точно не будет выбора между светлой и темной сторонами Силы. По сценарию не положено, ведь фильм уже снят! Тоскующим по темной магии придется потерпеть до второго или третьего "Эпизода". Зато среди ощутимых плюсов подобной опасной игры с сюжетной линией обнаруживаем возможность лицезреть совершенно новые, не присутствовавшие в фильме ландшафты, а также свежие подробности из жизни Оби-Вана. Авторы сценария удачно подметили, что персонаж Эвана Макгрегора присутствовал в кадре далеко не всегда. Так вот, проект Star Wars: Episode I Obi-Wan готов поделиться с вами подробной информацией о событиях, происходивших за кадром.

Удивительные подробности

Оказывается, пока операторы во главе с господином Лукасом (George Lucas) гонялись то за осужденным на смерть старшим джедаем, то за будущим Дартом Вейдером, Оби-Ван постоянно попадал в какие-нибудь неприятные истории. К примеру, из-под его носа нахально украли принцессу. Позор джунглям! Мало того, в другой, неизвестной доселе миссии начинающему джедаю придется уберегать от вражеских пуль и штыков не кого-нибудь, а Джар-Джар Бинкса (Jar-Jar Binks), самого мерзкого персонажа, которого когда-либо знала история кинематографа. Нежелание авторов оригинального фильма демонстрировать столь позорные стороны джедайской жизни вполне понятно. Рутина достается игрокам. Впрочем, всерьез огорчает лишь один прискорбный момент: Джар-Джара нельзя убить! You can't die, it's a sequel.

Авторы готовят всего около дюжины миссий, но их должно хватить сполна. Свежий графический движок Obi-Wan позволяет создавать еще более бесконечные, насыщенные деталями и дизайнерскими находками уровни. Вот такая у серии Dark Forces традиция.

Прочие устои оказываются подорванными. Например, наш герой больше не будет смело преодолевать самые немыслимые препятствия в гордом одиночестве. Теперь

— Мой Шворц больше твоего, Синяя Голова!
— Зато мой красного цвета и приятно искрится.

Star Wars: Episode I Obi-Wan

Жанр 3D-шутер

Разработчик/издатель
LucasArts

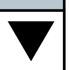
Особенности
Новые приключения человека с лазерным мечом. На этот раз по известному сюжету, с популярными персонажами и во имя светлой цели. Впрочем, важно лишь одно: как будет подано блюдо. А LucasArts готовить умеет.

Суть
Уникальный эксперимент с игровым интерфейсом. Интересно, будет он работать или нет? Если ответ положителен, перед нами открываются совершенно новые горизонты. Очень, очень заманчивые.

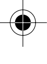
Дата выхода
Осень 2000 г.

Веб-сайт разработчика
www.lucasarts.com

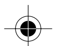
Александр **ВЕРШИНИН**















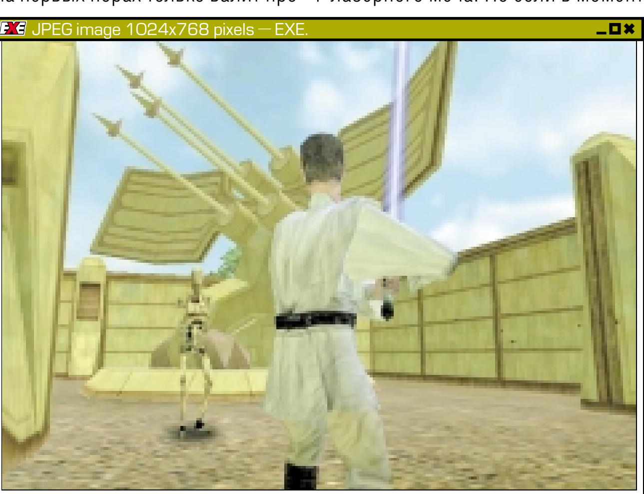
у него есть друзья, напарники, NPC. Практически любому настроенному дружелюбно персонажу Оби-Ван сможет отдать ряд кратких команд: следуй за мной, атакуй, защищай, отступай. Нечто подобное можно увидеть на площадке для тренировки собак или в космических симуляторах. К несчастью, сумасбродные идеи компьютерными героями восприниматься не будут. Маленький Йода не станет сломя голову носиться по столице Республики, убивая всех подряд своим красивым лазерным мечом.

Силовые ведомства

Кстати, о мечах и великой Силе. Джедайская тема наконец получает приоритет, все внимание дизайнеров, художников и аниматоров сконцентрировано на этой животрепещущей истории. Авторы Obi-Wan немного сместили оружейные акценты серии в сторону лазерных мечей. Конечно, разнообразные бластеры, снайперские винтовки, гранаты все еще будут присутствовать, но захотите ли вы ими пользоваться после краткой демонстрации джедайского могущества?

Приготовьтесь вкусить обновленный концепт Силы. Отныне вашему герою даруются сразу все шесть (или семь? LucasArts еще раздумывает) "силовых трюков". Пользуйтесь на здоровье! Другое дело, что ваши возможности пока ограничены, действие магии еще слишком слабо. Скажем, force push на первых порах только валит противника с ног. Зато спустя несколько миссий заматеревший Оби-Ван сможет уже как следует впечатать соперника в ближайшую стену, оглушив или даже убив его. С опытом heal восстанавливает все больше жизненной энергии, а запущенный в полет заклинанием saber throw лазерный меч шинкует бесчисленные толпы врагов в капусту, после чего мирно возвращается в джедайскую руку. Примечательно, что темпы развития способностей Оби-Вана напрямую зависят от его усердия в выполнении побочных задач и квестов. Особым всплеском магической энергии сопровождаются спасение мирных жителей и отсутствие покушений на Джар-Джара. Держите себя в руках, ведь за недостойные джедая поступки вас будут обязательно наказывать. Причем сурово. Что может быть хуже для волшебника, чем изъятие, пусть даже частичное, его сверхъестественных способностей!

Внимание, парадоксы продолжаются! Вместо привычного богатого набора кнопок для вызова различных трюков Силы вы обнаружите лишь одну клавишу: Power On. От вас требуется в нужный момент активировать указанный рубильник, а затем продолжать заниматься собственными делами. Великая Сила сама поймет, какой именно эффект от нее требуется. Вот смотрите, Оби-Ван умеет автоматически, на голом подсознании отбивать вражеские пули с помощью своего модного лазерного меча. Но если в момент выстрела задействовать Силу, то наш друг Оби постарается перенаправить лазерный луч противника в него самого. Если же воспользоваться Силой и прыгнуть, получится тот самый Force Jump, о котором так долго говорили все почитатели талантов джедая.



Кто-то любит смотреть Космо-ТВ из соседней галактики. А вот монтеры у него странные..



Слов нет, выглядит любопытно. Но я бы на месте Оби не стал принимать такие откровенные позы перед человеком с обнаженным лазерным мечом в щупальцах.

Боевые маневры

Ужимки и прыжки, часть вторая. Обновленная система ведения боя с лазерным мечом наперевес использует мышь! Шокирует и радует, правда? Немедленно вспоминается любимый амбициозный проект Die by the Sword, предоставлявший массу утонченных развлечений эстетствующим особам. LucasArts, конечно, никогда не осмелится на подобный авангард, но хотя бы один шаг в этом направлении сделать может. Алгоритм управления мышью называется Glyph System и приводится в действие еще одной (опять одной! наблюдается какая-то тяга к примитивизму) специальной клавишей. Гордо отжав ее, можете начинать выделывать пассы мышью. Движения вперед и назад вызывают органичные верхнюю и нижнюю атаки, очерченный мышью круг заставляет Оби-Ван Кеноби крутануться вокруг собственной оси, дабы отбросить скопившихся за спиной врагов. Всего авторы задумали восемь специальных Glyph-движений, обещающих здорово разнообразить и сделать гораздо более изящным процесс истребления противника.

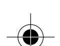
Еще одно интересное нововведение связывает зацело сложные для немедленного усвоения концепции использования Силы и Меча. Джедаю поможет targeting, система наведения героя на цель. Однажды выбрав себе жертву, Оби-Ван будет постоянно стараться поворачиваться в ее сторону, совершать атаки и прыжки, выполнять защитные комбинации относительно этого центра координат. Можете спокойно планировать головокружительные силовые полеты через голову врага, безумные спины и хитрые "финтовые" атаки. Персонаж будет знать, кому именно предназначались ваши старания и обязательно постарается красиво и, что очень важно, эффективно исполнить вашу задумку.

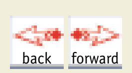
Наконец, будет multiplayer. Разработчики тратят невероятное количество усилий чтобы все-таки реализовать давнюю смелую задумку многопользовательских дуэлей на лазерных мечах. Задача сложная, но на этот раз LucasArts обещает справиться. Придется поверить, ведь серия Dark Forces еще ни разу нас не огорчала.

P.S. А ведь наш джедай теперь умеет водить гравискутеры, танки и прочие транспортные средства далекого прошлого! Повеселимся.

















Destination: ■ Mafia

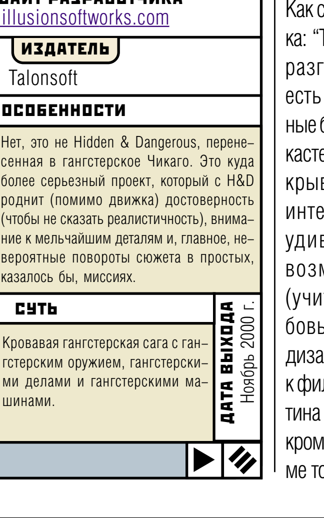


Фраг **СИБИРСКИЙ**

Никто не связывается с таксистами

Игры из серии "Шли мы раньше в запорожцы, а теперь в бандиты" валят, словно из рог(к)а изобилия. Вслед за Kingpin и Pizza Tycoon новый боевик от создателей Hidden & Dangerous знакомит нас с обычаями, правами и обязанностями так называемых made–man в так называемой La Famiglia.

Так точно, Mafia. Раньше, на стадии поиска издателя, она называлась Gangsters (название изменили, вероятно, из–за трагического совпадения с Gangsters: Organized Crime), а саму идею в дружный коллектив Illusion Softworks, малость сгибающийся под грузом наших наград (вечная слава H&D!), притащил ведущий дизайнер проекта Даниель Вавра (Daniel Vavra), большой поклонник "Хороших парней" (Goodfellas), "Схватки" (Heat) и "Одиночки" (Last Man Standing), перестрелок, автомобильных погонь и яблок, очищаемых спиральным движением ножа. Где–то здесь, кстати, должна быть его фотография — страшный человек, душегуб, положивший немало других "хороших парней"...



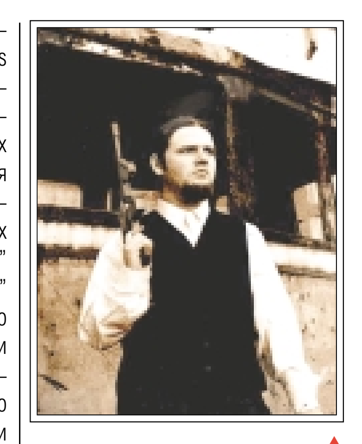
Mafia

Жанр	**Action**
Разработчик	Illusion Softworks
Веб-сайт разработчика	www.illusionsoftworks.com
Издатель	Talonsoft
Веб-сайт издателя	www.talonsoft.com
Особенности	Нет, это не Hidden & Dangerous, перенесенная в гангстерское Чикаго. Это куда более серьезный проект, который с H&D роднит (помимо движка) достоверность (чтобы не сказать реалистичность), внимание к мельчайшим деталям и, главное, невероятные повороты сюжета в простых, казалось бы, миссиях.
Суть	Кровавая гангстерская сага с гангстерским оружием, гангстерскими делами и гангстерскими машинами.
Дата выхода	Ноябрь 2000 г.

Как мы уже могли убедиться, братья–славяне из чешской Illusion Softworks склонны к прямо–таки фанатичной исторической достоверности в мельчайших деталях. Поэтому следующим их шагом (после счастливого обретения темы новой игры) был групповой просмотр всех доступных гангстерских фильмов от "Крестного отца" (Godfather) до "Грязных лиц ангелов" (Angels with Dirty Faces). Мучительно подбирали технические спецификации автомобилей тридцатых годов, фотографии американских городов того времени и даже, делится тонкостями профессии наш "хороший парень" Д.Вавра, купили книжку с описанием всех публичных зданий, возведенных в Соединенных Штатах между 1933 и 1939 гг. Наконец, текстурной достоверности для фотографировали местные zoot suits, вошедшие в историю одежды (шляпа с мягкими полями, светлый макинтош, темный костюм и белые гетры). Дорогие наши археологи.

The Outfit ("Экипировка")

И что совсем уж очевидно, создатели лучшей спецназовской саги в подлунном мире очень серьезно подошли к проблеме так называемых "арифмометров для окончательных расчетов" (*пац., спец.*) — причем не только огнестрельных. Зря, что ли, в H&D дозволялось метать любимый "Файербер–Сайкс"!.. Как сказал бы герой книжек Д.Уэстлейка: "Tell me about the weapons". Ну, для разгона здесь есть бейсбольные биты, ножи и кастеты, что открывает массу интересных и удивительных возможностей (учитывая любовь ведущего дизайнера Mafia к фильмам Мартина Скорсезе). А кроме того... кроме того, к вашим



Главный дизайнер проекта Даниель Вавра за работой.

услугам "Смит–Вессон" (тот, что модель 27 "Магнум"), непременный "Кольт" образца 1911–го года, обрезы двустволок и помповых дробовиков, карабины и снайперские винтовки. Вы, конечно, догадались, что пока не вошло в наш список. Ну да, пулемет Томпсона. Сотрудники IS не могли его пропустить, даже если бы проспали большинство своих коллективных киномедитаций. И, наконец, такие приметы времени, как бомбы с часовым механизмом ("Под автомобили!" — скажем решительно мы, бывалые диверсанты, фанаты "Грязной дюжины") и бутыли с выбивающимся из горлышка уголком бело–

Ну разве не красота! В банковских сейфах всегда было что-то завораживающее... хотя этот уже пуст, судя по мягкой шляпе, маячащей внутри.

















го платка, сиречь коктейли наркома индел тов. Молотова. Судя по картинкам, где некий очень огорченный ситуайен отдыхает на изрешеченной кушетке под кровавыми потеками на стенах (ему повезло меньше, чем мистеру Де Ниро в первых кадрах лучшего гангстерского фильма всех времен и народов), с конечным воздействием "счетных аппаратов" тоже все в порядке.

Taxi Driver ("Таксист")

Главный герой, естественно, таксист. Не простой, а впутавшийся в мафиозную разборку, да такую капитальную, что хоть стой, хоть падай. Как истинный самаритянин, Томми увез от толпы киллеров и справедливого возмездия трех членов конкурирующей группировки, за что последние, тоже добрые самаритяне, предложили ему непыльную работенку на босса, Дона Сальери. Конечно, симпатяга Томми (на его месте так должен поступить каждый!) отказывается.

Да вот только... не тех гангстеров и не из той группировки он героически спас. Во-первых, Дон Морелли, куда более могущественный капо, очень сердится, когда его киллеры не выполняют работу. А когда Дон Морелли сердится, его ребята расстраиваются. А когда ребята Дона Морелли расстраиваются, многие люди умирают и многие таксисты остаются без машин. Разумеется, приятная перспектива от восьми до пяти драить тарелки на кухне тошниловки "У Боба" разом лишает бывшего таксиста Томми предрассудков, и тут-то и начинается его головокружительная бандитская карьера.





▲ Путь настоящего гангстера начинается и заканчивается именно здесь. Католическое крещение — разносчик в пиццерии — "пехотинец" — "лейтенант" — капо — пышные католические похороны.

◀ Вот так здесь поступают со стукачами. Да и со всеми прочими гражданами тоже...

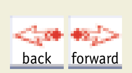
Представьте себе аршинные газетные заголовки, выпрыгивающие прямо с грохочущей ротационной машины: "Убийство полицейского!", "Налет на банк!", "Сыщик Эвардс убил на месте гангстера Джованьолли по прозвищу "Белые гетры"!", "Гангстер Филиппс по прозвищу "Зубочистка" убил на месте сыщика Паттерсона!". Где-то на полосах, между "Арестом рэкетира!" и "Похищением на Мичиган-авеню!" разместилось скромное "Томми "Таксист" прикончил еще четверых!". В Чикаго, штат Иллинойс, стреляют. Кроме того, там развозят виски на грузовиках, крутят нелегальную негритянскую лотерею, содержат публичные дома и занимаются массой других интересных вещей. Но основной профиль работы made-man — сбор дани, "общение" со свидетелями, банки. В трущобных странствиях Томми то и дело сопровождают различные темные личности, чьими действиями он не может управлять (ура! наконец-то побежден окаянный стратегический элемент!), личности, которых хлебом не корми, а дай пострелять (само собой, обстоятельные разъяснения типа "Нет, Джонни, нет, не "мочить", а мочить!" действуют редко), так что непонятно еще, кого ему надо опасаться больше — крутых парней Дона Морелли или славных ребят Дона Сальери.

А всего миссий целых двадцать штук, причем начинается все с простеньких заданий в духе великого Driver'а (не забывайте о своем таксистском прошлом, пожалуйста), где Томми изрядно нервничает (за более адекватным термином — в "Карманный словарь байкера" байкера Олега Михайловича Хажинского) за рулем угнанного авто у входа в банк; а завершается элитными "заказами" на самых больших людей города. Фирменный козырь IS — миссии-оборотни, в которых безобидная работенка в одночасье оборачивается кровавой мясорубкой (еще и с автомобильной погоней в финале, с "полицейскими" и "бутлегерскими" разворотами, сбитыми газетными киосками и десятком уничтоженных перекрестным автоматным огнем растяп-пешеходов), которая гарантированно угодит на первые полосы завтрашних газет, обогнав отставку президента Рузвельта (1933–1945 гг.), или арест Ала Капоне (1925–1934 гг.), или побоище в день Святого Валентина (1929 г.), доведись таковым случиться. Между прочим, средств передвижения доступно свыше шести десятков (скажем, фордовская "Модель-Т", грузовики, пижонские "родстеры").

Public Enemy ("Враг общества")

Mafia использует Insanity 2 — новый движок IS, на котором, кстати, делается Hidden & Dangerous 2. Изменения со времен первой версии в основном косметические — зато какие! Гигантский город, по которому Томми путешествует на машине в произвольном направлении, выглядит точь-в-точь как декорации к "Однажды в Америке" (Once Upon In America, который, если кто-то не догадался, и есть лучший гангстерский фильм всех времен и народов): дымка над крышами, белье на веревках, пар из канализации, пожарные лестницы, в отдалении — сверкающие небоскребы, которых, конечно, в Бруклине не было. Здешнее Чикаго покрывает собой целых 12 квадратных миль. Рестораны с манящими стеклянными витринами, кегельбаны, бары, дорогие отели и дешевые мотельчики, полицейские участки, уйма невинных завсегдатаев, посетителей, игроков, постояльцев, клиентов, потерпевших... Нетрудно представить, что произойдет после классической очереди Томпсона из окна медленно стартующего автомобиля. Китайский квартал, вокзалы (в том числе и тот, знаменитый, где, если верить Брайену Де Пальме, задержали личного бухгалтера Капоне), аэропорт. И еще, конечно, есть банки с такими цилиндрическими сейфами, двери которых напоминают огромные циферблаты.

Для игры такого масштаба и привлекательности срок выхода Mafia удивительно, трогательно близок. Третий квартал 2000 года — проще говоря, наверное, в ноябре, еще проще — через пару-тройку месяцев. Думается, что любые комментарии по поводу коэффициента ожидаемости и необходимости терпеть, стиснув зубы, будут чистым издевательством. Вот она, на подходе, "Левая резьба-2000"!











Destination: ■ Combat Flight Simulator 2

Microsoft и камикадзе...

...две вещи несовместные

Андрей "Хорнет" **ЛАМТЮГОВ**

Несколько месяцев назад мы уже отмечали, что волна авиасимуляторов эпохи второй мировой, накрывавшая нас все последнее время, схлынула. И это почти правда. За тем исключением, что из вида было упущено немаловажное обстоятельство: каждая уважающая себя игра оставляет за собой инверсионный след из сиквелов, приквелов и прочих аддонов. В общем, вдруг все еще только начинается?..

Так или иначе, но на подходе вещь под названием Combat Flight Simulator 2. Угадайте, кто ее разрабатывает? А кто будет публиковать? Правильно.

Сразу заметим вот что. Ваш покорный слуга не был в особом восторге от первой части CFS. Да и не я один. Поэтому, если все, что нам обещают, правда, то ситуация вполне может измениться.

Политкорректность Виртуальная арденнская вакханалия длилась несколько лет. После чего разработчики неожиданно открыли для себя Восточный фронт. Но позже последовало еще более удивительное открытие: война на Тихом океане!

Смех смехом, но несмотря на всю очевидность этого дела (даже для американских разработчиков), последний авиасим на тему Тихоокеанских кампаний вышел бог знает в каком году. Лет пять назад, не меньше. Такой брешью грех было не воспользоваться. Раньше всех опомнилась, ясное дело, Microsoft.

Как и в оригинальном CFS, нам предложат две кампании — на этот раз за японцев и американцев. Летать можно будет только на истребителях. Причем в режиме кампании исключительно на палубных самолетах; в "сингле" же можно будет оседлать "Лайтнинг". Ну а еще там будут принимать участие всякие бомбардировщики и торпедоносцы. Если и этого кажется мало, то можно будет импортировать самолеты из первого CFS... да и просто из MSFS2000 (в последнем случае — даже вместе с ландшафтами).

Кампании охватят временной интервал с конца 1941 (но Перл-Харбора не будет) по конец 1944 г.

Из соображений политкорректности (разработчики в своих интервью употребляют именно это слово и не стесняются его) американцы не будут бомбить непосредственно Японию, а у японцев не будет камикадзе. Ну что по этому поводу можно сказать? Черт с ними, с бомбежками, их и так хватает. А вот насчет летчиков-смертников — это они зря. Идея действительно оригинальная. Особенно если доверить это дело нашему брату. Вряд ли комунибудь из вас приходилось быть камикадзе, верно? Вот и мне тоже.

Как форма, так и содержание Сами кампании будут, согласно последней моде, ветвящимися. А значит, Япония в любом случае не сможет выиграть войну. Разработчики говорят, что плохих "летунов" будут "слегка отстранять" от полетов, так что пессимистичный исход возможен даже в том случае, если вы воюете за США.

Говорят, что интерфейс кампании сильно изменился. Раздача заданий осуществляется с помощью — чего бы вы думали? — комиксов. Ну и ладно, в конце концов, эта идея, несмотря на все усилия, еще не смогла доказать свою порочность. Стиль этих самых комиксов будет "современным", но воссоздающим дух сороковых годов... а-а, черт с ним, все равно в комиксах я не разбираюсь.

Впрочем, один вывод можно сделать наверняка: все это будет куда

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

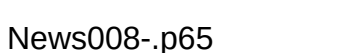
Ой! А внутри никого нет...

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

ЖАНР	**Боевой авиасимулятор эпохи второй мировой**
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.microsoft.com/games/
ОСОБЕННОСТИ	В принципе, ничего революционного, если не считать возможности импортировать в игру абсолютно все — начиная с самолетов и ландшафтов и заканчивая интерфейсом. Но может получиться неплохо, особенно на нынешнем безрыбье.
СУТЬ	Существенно улучшенный Combat Flight Siimulator.
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2000 г.









“Лайтнинг”. На нем летать придется редко.

симпатичней, чем в первом CFS; некоторые говорят, что самым позорным его моментом была именно кампания. Тогда я на этот счет остался спокоен: видели и похуже. Но слегка усовершенствовать это дело, конечно, не помешало бы.

Говорят, что даже этот самый интерфейс можно будет рисовать лично и импортировать. В принципе, идея здравая: допустим, мы натаскали откуда–нибудь сугубо европейских самолетов, добавили европейских карт и, опираясь на это дело, строим европейскую кампанию (разработчики, кстати, утверждают, что редактор миссий будет очень и очень продвинутым). А меню разворачиваются все на том же фоне, изображающем злобных японцев. Что, разумеется, не очень здорово.

Догнать и перегнать

Надо заметить, что MSFS и его родственники более других авиасимов страдали от наследия проклятого авиасимуляторного прошлого, суть которого заключается в следующем бойком призыве: “Даешь реализм ценой графики!”. Году в 1996–м, с появлением первого “Лонгбоу”, да и не только его, это безобразие хоть и ушло в прошлое, но временами давало о себе знать.

Короче говоря, в CFS2 графика будет, как у нормальных людей. Не хуже, чем в European Air War и WWII Fighters. На скриншотах мы видим вполне приличные модели и виртуальные кабины. Наконец–то. Повреждения будут отражаться визуально, что тоже правильно: уже во всех приличных домах меткая пулеметная очередь оставляет в обшивке хорошо наблюдаемые дыры. Даже не обязательно, чтобы точно в том самом месте, куда попали.

Кстати, о виртуальных кабинах. Все надписи на приборных досках японских самолетов действительно будут выполнены по–японски. Что, впрочем, не должно вызывать судорожные попытки выучить язык до осени сего года: все равно автоматический pop–up help будет разговаривать на нашем родном английском языке.

Был в первом CFS и еще один скверный моментик — модель повреждений. Молотишь по фюзеляжу бомбардировщика, а у него ни с того ни с сего начинают загораться моторы. Говорят, что подобного сюрреализма в CFS2 уже не будет — во что попадешь, то и сломается.

Ну и погода. Погодное моделирование полностью заимствовано из MSFS2000, что является хорошей новостью. Разумеется, к этому пришлось добавить некоторые военно–морские нюансы. Ветер дует с определенной силой, отчего на море образуется определенное волнение, в результате палуба авианосца начинает раскачиваться. Определенным образом.

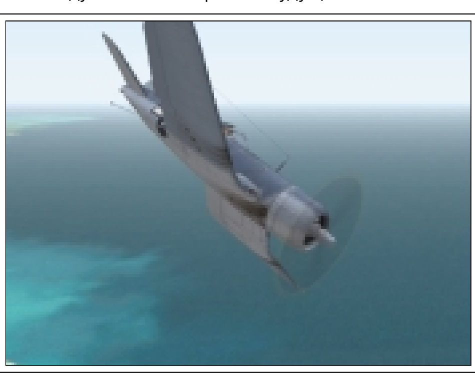
Раз уж мы заговорили об авианосцах и полетах с их использованием...



И облака ничего. Может быть.

Конечно, народные умельцы сделали то, что на Западе называется carrier ops, и для первого CFS, но здесь все будет выполнено на фирменном уровне — с контролем захода на посадку, хорошо проработанной моделью взаимодействия гака и тросов и проч.

Наконец, пара слов о наземной/надводной технике. Воевать между собой она не будет, это уже известно точно. Лично меня такая информация не пугает: во втором “Фланкере” она тоже не воевала — и ничего, все равно получился симулятор года. Но она будет двигаться по waypoint'ам, а понеся тяжелые потери от ударов с воздуха, сможет вызывать себе подкрепления.



Насчет AI пока мало что известно. Но говорят, что тоже будет лучше. Появится нормальная система переговоров с ведомым, ну и вообще. Считается, что взаимодействие в рамках группы имеет ключевое значение для американцев. Поскольку японские “Зеро” были существенно маневреннее американских машин, для успешного истребления самураев понадобятся скоординированные действия всего звена. Ходят также слухи, что ведомые (да и просто коллеги) будут различаться по уровню своего мастерства. Собьют опытного пилота, на его место придет молодой — наплачетесь с ним.

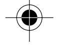
Мораль

Осталось только упомянуть о многопользовательском режиме (кстати, он в первом CFS не был чем–то потрясающим). О нем пока мало что известно; разработчики говорят, что он будет ориентирован в основном на deathmatch, а совместные миссии будут большой редкостью.

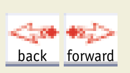
В целом впечатление складывается такое. После выхода CFS Microsoft послушала, что говорит народ, еще раз хорошенько посмотрела на свое творение, после чего составила список того, что нужно исправить. Так и появилась концепция CFS2. По крайней мере похоже, что так было.

И еще. Вообще говоря, ничего революционно нового CFS2 не предлагает. Если только не считать тихоокеанский театр. Но и это — всего лишь хорошо забытое старое.

Все это так. Но посмотрим на вещи с другой стороны. А много ли вообще авиасимуляторов мы ожидаем в обозримом будущем? Вот именно.













Destination: ■ Battle Realms



Нижняя тундра

Андрей **ОМ**

Корни небесных грибов

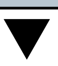
Эта история повторяется с жестокой периодичностью адского трэш-шоу "Поле чудес": людям надоедает ваять, условно говоря, "квейки", они шумно плюют на все, рвут на груди тельняшки, основывают собственные компании со звучными именами и садятся делать, условно говоря, "дайкатаны". Пресса юродствует, бывшие коллеги добродушно крутят пальцами у седого виска, публика задается вопросом "Ну и где?", на который следует непроизносимый в приличном обществе рифмованный ответ.

Еще одно фамильное сходство подобных раскольников — стилистика написания пресс-релизов. Концентрация в них слов "revolutionary", "groundbreaking", "unbelievable" и "форева" превышает все разумные пределы. В точности так исполнен PR-текст и нашего сегодняшнего пациента Battle Realms (BR).



Battle Realms

Жанр	RTS
Разработчик	Liquid Entertainment
Издатель	Crave Media
Особенности	Игра — одна непрерывная особенность, но ничего понять невозможно: таинственная система living resources, мистический самообучающийся AI, инфернальные магические школы. Если хотя бы половина из обещанного является правдой, запишите меня в почитатели. Вы последний, молодой человек?
Суть	Экс-сотрудники Blizzard и Westwood полны решимости перевернуть RTS-мир опять форевер. Трехмерная стратегия в реальном времени с псевдосредневековым колоритом и самураями, сошедшими со страниц изданий компании Marvel Comix. Шаолинь, "ниньзи", черепашки и великий актер Майкл Дудикофф. Сплошное новаторство.
Веб-сайт игры	www.battlerealms.com
Дата выхода	2-й квартал 2001 г.





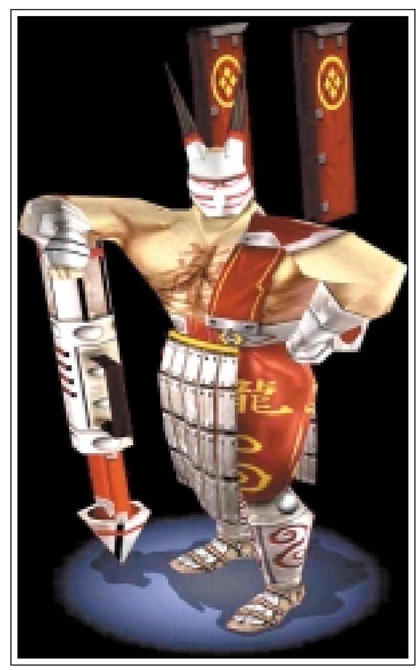
▲ **Единственный в мире ingame-shot. Злобные гунны скачут разрушить священные созвучия императора Юань Мэна (*человеческ.* "чувак с бабками").**

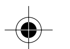
Глиняный пулемет Фурманова

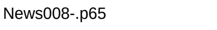
Между прочим, Liquid Entertainment состоит из людей, безвременно ушедших из Westwood, и людей, ни за что выгнанных из Blizzard. Первым совершенно закономерно надоело лепить сиквелы аддонов и misson pack'и к приквелам одной-единственной игры, и летом прошлого года они предпочли свободный полет стабильной зарплате. Со вторыми история довольно темная, ибо из Blizzard самостоятельно обычно не уходят: владельцы компании, французские водопроводчики Havas, не страдают бедностью, а возделываемые там игры, как вы знаете, имеют только один недостаток — длительный производственный цикл. Возглавляет же Liquid такой видный деятель индустрии, как Эд дел Кастильо (Ed Del Castillo), бывший продюсер Red Alert.

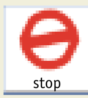
В общем, они делают трехмерную стратегию в реальном времени, скрещенную с... файтингом, компьютерной дракой. Каково?! Стоило мне в одном из недавних УЧУ посетовать, что RTS готова принять в свои широкие объятья кого угодно, но только не драки, как... Адский микс из японской и китайской мифологии и истории, черного фэнтэзи, аниме и heroic graphic novels от вечнозеленой конторы

▼ **Пользователь упомянутого глиняного пулемета. Кожаная маска предотвращает порчу собственной шкурки угарными газами.**











Marvel. Катана против древнего (глиняного?!) пулемета — в порядке вещей. Отряд монахов–оборотней под нашим началом — легко. Подразделения магов–ниндзя и гейш–воительниц, бьющихся со взводом самураев–артиллеристов, — за милую душу. Гномы, гоблины и прочий кельтский эпос вкупе с AD&D нервно курят и отдыхают полтора часа. Кроме того, девелоперы, по их собственным признаниям, при создании моделей юнитов (которые нам пока не показывают, один только концепт–арт) черпали вдохновение в трэшевых азиатских кинопостановках, так популярных в наших краях в раннеперестроечные годы. Да–да, все эти “Шаолинь против ниндзя” и прочие великие актеры майклы дудикоффы. Вспоминаете? Там еще персонажи прыгали на заоблачную высоту (тросы толщиной с запястье были видны невооруженным глазом), исчезали в облаке вонючего дыма и мелодраматично сверкали глазами из–под черных намордников. Ах, босоногое детство...

Вместе с тем, помимо ожиданий сюжет обходится без заунывной перекрестной любви всех персонажей друг к другу и психологических флэшбэков “Радость Фройда”, которыми так славятся аниме и псевдояп(п)онские игры. Нет, здесь все просто, как песня “Владимирский централ”: отсидевший срок по какому–то пустячному делу и “откинувшийся” из отдаленной тюрьмы отважный сегун Кендзи, бывший вассал императора сгинувшей Serpent Empire, находит родную хату разоренной, а родной чернозем — захваченным черными колдунами клана Лотоса и мистическими воинами клана Волка. Разборка — что?.. Правильно, неизбежна.

Придворный пекинес Рокамбу

Liquid пока может похвастаться лишь полутора скриншотами весьма неприглядного вида и предпочитает объясняться с жаждущей прессой на пальцАх. Итак, мы уже знаем, что мир BR не будет зациклен на жизнедеятельности нашего героя и его ближайших соратников: смотрите, пейзане потащились в поле работать! А вон перелетают с ветки на ветку птички, а сенсей Акутогава одобрительно смотрит на них, куря трубку. Но чу! Вон прекрасная Хака Мада омывает ноги в горячем источнике!..



▲ Мы с Мухтаром на границе. Судя по прическе и одеянию, молодой человек из тех, что пишут на партах маркером и почитают высшей доблестью переночевать в помойке.



◄ Право слово, лучше бы концепт–арту никогда не превращаться в угловатые полигональные модели.

Заклинания Liquid только начинаются. Внемлите же — дальше речь пойдет о ррреволюционной living resource–системе. Авторы торжественно обещают отойти от канонической схемы “скопление ресурсов — полтысячи пейзан — безбедное существование”. Теперь, скажем, высокий урожай риса (строго научный факт, впервые доказанный нашим соотечественником Пржевальским, папой одноименной лошади: на Востоке не едят ничего, кроме риса) закономерно приведет к экономическому буму — подешевеют новые модели вооружения, маги–рационализаторы с повышенной зарплатой будут выдумывать одну технологию за другой. Но вволю полютовать с плодами прогресса у нас все равно не получится — воинам некогда тренироваться, они все согнаны на поля — собирать урожай. Свежо. Идеи чучхе и заветы дедушки Хо в одном лице.

Лошади... они тоже будут работать ресурсами, и вы, аки цыган–конокрад, сможете красть их у врагов. Зверь, будучи врученным воину, усилит боеспособность последнего, а ссудив лошадь крестьянину, мы станем свидетелями (спец)эффекта “повышение производительности труда”.

Не удалось избежать авторских инновационных поползновений и боевой системе. AI всерьез намерен адекватно реагировать в реальном времени на изгибы рельефа, расстояния и действия противника. На счет последнего пункта, воля ваша, у меня некоторые сомнения... В свойственной им манере авторы расписывают это в следующих ярких красках: прыгучие ниндзя будут избегать вражеского огня, маневрировать, пытаясь подобраться к оппоненту на дистанцию молодецкого удара. Некоторые юниты смогут отбивать пули катанами и ловить стрелы зубами. Другие — травить противников ручными волками и прочей домашней скотиной. Третьи — изрыгать какую–то невероятную магию, о свойствах которой девелоперы наотрез отказываются говорить вслух, вместо этого пуча глаза. Язык жестов. В переводе на человеческий это означает: “Мы еще и сами не знаем, что там будет за колдовство, но уже уверены — будет круто, Бивис”.

Дао для Джао

А еще Liquid обещает, что мы будем управлять не тупыми кусками умного кода, а совершенно живыми людьми. Законные опасения на тему “не откажется ли солдат идти в бой по идеологическим и/или религиозным мотивам?” вроде бы рассеиваются: нет, заклинают нас творцы, неправда ваша. Местная “живость” проявляется не в саботаже приказов: так, например, предоставленные сами себе, воины начнут делать дыхательные упражнения и артикулы штыком, в результате чего под шумок могут прокачать скилл–другой. Крестьяне сядут в кружок, закурят шайтан–траву и обсудят модные в этом сезоне удобрения, тем самым повысив немного эффективность нашего натурального хозяйства. Чем займутся лучники, вы, друзья, конечно же, догадались сами, что называется, с полпинка.

Вот что. Мы здесь думаем, что бездна между такой идеей и ее пристойной реализацией вполне сравнима своими параметрами с Гранд–каньоном. Впрочем, в свете последней великой депрессии мы стали относиться к сколько–нибудь вменяемым анонсам ПК–игр со священным трепетом — если все пойдет как надо, это будет продукт уровня Dungeon Keeper, никак не меньше.

Помяните мое слово.




back forward


news


preview


review



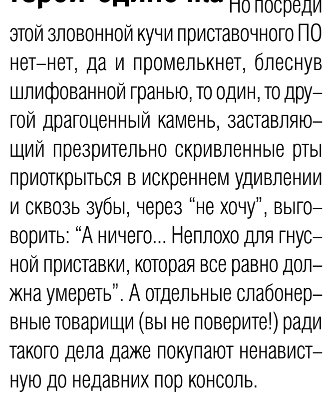
Destination: ■ Metal Gear Solid

Заговор посвященных

Михаил СУДАКОВ

Тактический шпионаж

Уже не раз подвергавшейся критике в УЧУ жалкой в своем бессилии перед могущественным ПК приставке PSX явно не повезло со списком приличных игр. Исправлению этого положения мало помогали и сотни файтингов, сделанных на коленке за пять–шесть месяцев, и тысяча и одна национальная японская поделка с гордым лейблом “РПГ”, которые так обожает (под острым соусом) главный редактор издания “Забрало” господин Скар Вершинин.



Герой-одиночка Но посреди этой зловонной кучи приставочного ПО нет–нет, да и промелькнет, блеснув шлифованной гранью, то один, то другой драгоценный камень, заставляющий презрительно скривленные рты приоткрыться в искреннем удивлении и сквозь зубы, через “не хочу”, выговорить: “А ничего... Неплохо для гнусной приставки, которая все равно должна умереть”. А отдельные слабонервные товарищи (вы не поверите!) ради такого дела даже покупают ненавистную до недавних пор консоль.



▲ **Он нас не заметил. Сейчас поплатится за свою невнимательность.**

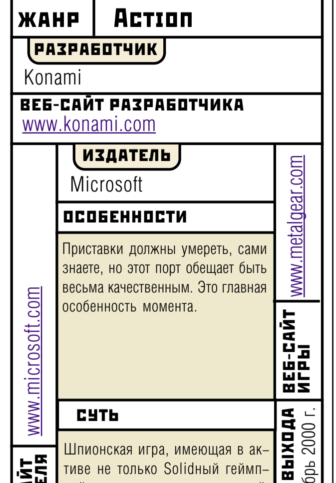
Для кого–то такой игрой стал Soul Blade, для кого–то, быть может, станет свежевышедшая Vagrant Story, а кое–кто наверняка засматривается на Metal Gear Solid.

Взрывоопасная смесь знойных испанских Commandos с первоклассным шпионским боевиком, которому черной завистью позавидует “Бонд Джеймс Бонд”. Странное, но несомненно удачное сочетание зеленых “зон видимости” с, простите, кулачным боем. На удивление приятная для PSX, но привычно отвратительная для владельца ПК графика. Вот что такое Metal Gear Solid: шпионская игра, имеющая в активе не только Solidный геймплей, но и не менее приличный, местами даже захватывающий сюжет.

Разве не лакомый кусочек для богатого, но все еще жадного до денег умного человека?

Большой куш Изданием MGS на нашем родном 600–м “Пентиуме” займется лично Билл Г. Сам. На вопрос, заданный ему нашим развязным спецкорром: “Чего так долго возился–то, Билли?” ответ так и не был получен. Секрет, не иначе. Впрочем, мы провели кое–какую работу в этом направлении и с большой уверенностью можем сказать, почему именно сейчас компания Microsoft решила сделать приятное и нам, и Konami, которая эту игру разрабатывала для PSX. Но это — позже, а пока стоит поговорить о том, что собираются скормить нам под видом ПК–версии.

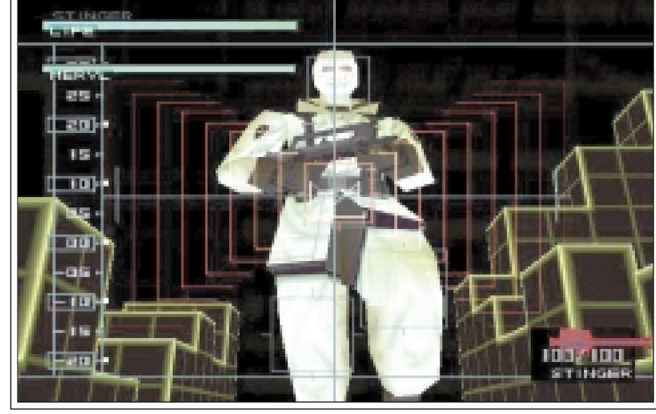
В своем первом рождении на PSX Metal Gear Solid дала игрокам возмож–



METAL GEAR SOLID

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Konami
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.konami.com
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
ВЕБ-САЙТ ИЗДАТЕЛЯ	www.microsoft.com
ВЕБ-САЙТ ИГРЫ	www.metalgear.com
ОСОБЕННОСТИ	Приставки должны умереть, сами знаете, но этот порт обещает быть весьма качественным. Это главная особенность момента.
СУТЬ	Шпионская игра, имеющая в активе не только Solidный геймплей, но и не менее приличный, местами даже захватывающий сюжет.
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2000 г.

▼ **Режим бинокля. Вполне стандартно, но очень удобно.**









News008-.p65 18 08.07.2000, 19:40

ность управлять спецагентом Фра... простите, Снэйком в перспективе от третьего лица, причем вовсе не из–за спины, что игре ничуть не мешало, а наоборот — прибавляло поклонников. В арсенале агента, помимо крепких кулаков, эффектного броска через плечо и смертельного захвата с последующим ломанием шеи (ну вот, а вы: нож, да нож... постыдились бы... коммандос, тоже мне), имеется пистолет, взрывчатка, бинокль и прочие (шпионские, конечно же) штучки.

Весьма удобный вид "из–за угла" (см. скриншот), крайне полезный в деле ускользания от охранников радар, на котором видно, кто куда идет и на что в данный момент глазеет, простое управление и, повторюсь, мрачноватая (так надо), но ласкающая сердце любого приставочника графика. Плюс набор обучающих (так называемых VR) миссий, построенных по принципу: "А теперь мы научимся ползать и снимать пятерых охранников одним махом". Это и называлось MGS, просто MGS.

ПК-эксклюзив

Вскоре после выхода игры на полки магазинов поступили так называемые MGS: VR Missions, отличающиеся от оригинала в основном безумным количеством этих самых "тренировочных" миссий, которые на поверку оказались отличными головоломками, не ограничивающими создателей глупыми реалиями нашего мира. VR–миссий в итоге набралось около 300 (трехсот) штук, и если кому–то показалось мало, то явно не жалким европейцам & американцам. Они заткнулись и на некоторое время перестали вылезать на улицу, целыми днями просиживая перед телевизорами и тихонько поскуливая от бессилия и невозможности пройти 207–ю "тренировку".

Японцы, напротив, попросили добавки, которая и была предоставлена в кратчайшие сроки. MGS: Integral, привнесший в японо–шпионское дело вид от первого лица, стал заключительной вехой в развитии этого направления на PSX. Чему весь цивилизованный люд порадовался и затаился в ожидании сиквела. А тем временем Hideo Kojima, создатель игры...

...Нет, не спешите, тем временем Microsoft подписала с Konami соглашение об издании ПК–версии MGS со следующими усовершенствованиями: 300 VR–миссий, вид от первого лица, улучшенная графика, etc. (последнее обещание уже подтверждено скриншотами — заверяю вас, текстуры действительно переработаны, хотя модели, увы, до сих пор выглядят угловато). В общем, нас ждет весьма качественный порт отличной игрушки. О чем тут еще говорить?

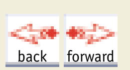
Недовольный гений

Тем временем Hideo Kojima ваяет Metal Gear Solid 2 для второй, что характерно, PlayStation. И, что уже не столь характерно, материт несчастную приставку что есть свет. Дескать, Sony в рекламных (и не только) заявлениях, сделанных год назад, относительно своего детища, обещала куда большую производительность и легкость в написании игр, чем вышло на деле. И хотя игрушка УЖЕ смотрится на ура, маэстро очень огорчен тем фактом, что не сможет добиться в своем новом проекте всего, о чем мечтал. При этом он как–то подозрительно поглядывает в сторону Microsoft, которая теперь вроде как стратегический партнер в деле продвижения продукции Konami на новый, пока не особо изведанный рынок...

Так что же это получается, уважаемые? Сначала подружились с Sega (специальная версия Windows для Dreamcast), теперь с Konami, параллельно (по слухам) идут переговоры с Namco и Square... Кстати, последняя имеет партнерские отношения с EA, то есть уже завязана по самое "не могу", особенно в свете дружного "Одобрямс!", сказанного советом директоров этого издателя–гиганта по поводу новой инициативы Microsoft по захватыванию приставочного рынка.

Смекаете, да? X–Box обрастает командой ИМЕНИТЕЙШИХ разработчиков–приставочников, половина из которых пять минут назад дружно присягали на верность Sony. Есть у нашей редакции такое чувство, что 2–й Metal Gear Solid может появиться уже не на ПК, а на Великом Черном Ящике. Эх, зайти бы в гости к самому дяде Гейтсу и спросить, задумчиво разглядывая именной самизнаете–чей шотган: "Ты что задумал–то, Билли?". И пусть только попробует не ответить.



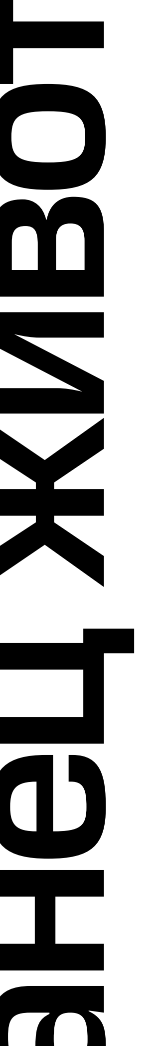


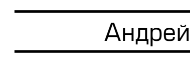






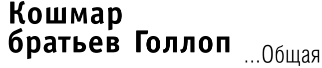
Destination: ■ X-COM: Alliance





SWAT встречает “Чужих”, HL и Prince of Persia

Начнем с цитаты. “Конечно, “женские модели” спецназовцев не Лары Крофт, но и они смогут похвастаться приятными глазу изгибами”. И это об игре, имеющей в своем названии гипнотическое буквосочетание “X-COM”?! Жизнь, как оказалось, прожита зря. Зря! Кто автор этого эпатажного высказывания, более приставшего какому-нибудь Ромере? — Ну как же, продюсер Alliance Мартин Де Ризо (Martin DeRiso). Сентенция из подзаголовка — тоже его рук дело. Все это сродни унизительным попыткам объяснить casual user’ам, что такое X-COM и почему это куда интереснее, чем угадывать буковки, стрелять по оленям и менять симам подгузники. Не надо, Мартин. Плюнь на них сей же час. Не для того пять лет терпели муки.



Кошмар братьев Голлоп

...Общая брюзгливость, перманентная неудовлетворенность и мало чем прикрытое свинство вообще суть популярные черты человеческого характера. X-COM:A нам совершенно точно не понравится. Игра может быть сколь угодно хороша, она будет лезть вон из своей цифровой шкуры, плясать танец живота и жонглировать факелами и саблями, с ужасом поглядывая на наши сардонические улыбки. Мы откинемся в креслах и сделаем несколько недобрительных жестов. Слов будет не нужно — почти наверняка все это будет НЕ ТО. Ну что вам рассказать про Alliance? Что девелоперы сильно ориентируются на Half-Life в смысле нашей идентификации с главгероями? Что проламываться сквозь стены при помощи супермощного оружия, хоть и хочется, будет нельзя? Что типов брони будет всего три (добавьте сюда еще деление оперативников на “Мэ” и “Жо” и получите ровным счетом шесть внутриигровых моделей наших персонажей), причем летающая броня останется за бортом? Что эти люди говорят о сохранении духа и буквы оригинального X-COM, одновременно встраивая в игру систему миссий? Что рядом с офисом MicroProse в Балтиморе находится достопримечательность мирового масштаба — Самый Огромный Мусорный Жбан?..



Судя по позам наших героев, освещению и архитектуре, дело происходит на модной сектоидной дискотеке "Кислота и кровища".

Нет, это не то. У меня для вас есть куда более важные новости. Гилман Луи (Gilman Louie), CEO Hasbro, ранее занимавший ту же должность в MicroProse, а еще ранее — в Spectrum Holobyte, которая, собственно, и купила в свое время MP, говорит, что разработка игры под кодовым названием X-COM 6: Genesis ведется сейчас в полном секрете сразу двумя подразделениями Hasbro. Он высказался еще и в том смысле, что издатель прекрасно отдает себе отчет в чудодейственной силе брэнда X-COM и совершенно не собирается останавливаться на достигнутом. Бедные Голлопы, скажу я вам. Могли ли они предположить...

Mr. Kiss Kiss Bang Bang

Впрочем, вернемся к Alliance. Отвратительное и порочное в самой своей глубинной сути деление на миссии несколько искупается их, миссий, протяженностью: каждая превосходит размерами своих собратьев из, к примеру, R6 раз в десять.

X-COM: Alliance

Жанр: Squad combat

Разработчик: MicroProse

Веб-сайт разработчика: www.microprose.com

Издатель: Hasbro Interactive

Веб-сайт издателя: www.hasbro.com

Особенности: Система миссий, некоторые из которых — исключительно соло. Вид из глаз, новые расы Чужих, Ascidans-союзники... Да вы и сами знаете, верно? Очередная инкарнация X-COM, будем надеяться, не последняя.

Суть: X-COM с удивлением примеряет тулуп движка Unreal. Сектоиды недоуменно смотрят полигональными фасетчатыми глазами, словно спецназовцы, хвастаются друг перед другом скелетной анимацией и motion capture.

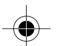
Дата выхода: Конец 2000 г.

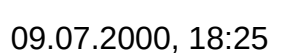


















...В связи с чем у нас вопрос к демиургам: хватит ли табельной конфигурации PIII/GF2 для одновременного отображения четырех экранов наблюдения за соратниками?

Чтобы побеседовать с алиенами о смысле жизни, предварительно нужно изучить фрески. Если уцелеют.



Одной левой. Некоторые похожи на органические базы алиенов из UFO Defence, а еще одна будет проистекать на чудовищном летательном аппарате, передвигающемся над пустыней. Земля в иллюминаторе, и все дела. Некоторые миссии по смелому авторскому замыслу проходятся исключительно соло. В других надо будет исполнять фокусы типа "поставь Стива и Джона на левую платформу, Олю на правую, и пусть Ваня дернет вон тот рычажок". Ах да, несмотря на то что дизайн уровней будет фиксированным, рэндомайзер позаботится о монстрах.

Основной акцент — на морпехах. Кстати, все ли знают, что аббревиатура "X-COM" обозначает eXtraterrestrial COMbat squad?.. Ну вот, теперь явно все. Итак, прежде всего коммуникации. В MicroProse говорят о так называемом "yes/no-интерфейсе" и зачаровывают нас следующими примерами: спецназовец Стив впал в панику и не хочет идти с улыбкой погибать за родину: он ранен, у него кончились патроны. В эту самую минуту его друг спецназовец Olga Samisenko испрашивает нашего разрешения накачать Стива анаболиками и поделиться с ним оружием. Yes, говорим мы, и веселый Стив с расширенными зрачками бросается грудью на вражескую амбразуру. No — и он забивается плакать в угол где-нибудь в безопасном месте. Разумеется, все манипуляции можно будет осуществить обычным drag'n'drop в inventory — но это, как бы сказать, старомодно. Нанимать новых персонажей по сюжету нельзя, поэтому над каждым лаборантом придется трястись.

Подчиненные теперь не ограничатся банальной паникой в случае опасности: в их арсенале богатый выбор возможностей для отлынивания от строевой подготовки: усталость, паранойя, тоска, суицидальная депрессия. Дрожит прицел, подгибаются ноги, эффект может быть обратным ожидаемому: так, отважный спецназовец Вася может отстрелить себе руку и потравить весь наш отряд каким-нибудь ядовитым газом. Открытый режим становится доступным после проведения развернутой экспертизы и позволяет использовать дизрупторы по полной программе.

Прекрасно себя чувствуют и псионические силы: сектоиды, не забыв свои прежние замашки, обучились нескольким новым фокусам, связанным с пирокинезом и гаданием по помету священной птицы Джень-Джао. Наши друзья-спецназовцы тоже не забыли уроки паранормальных фортелей, особенно почему-то в этом преуспеет женская чать команды — не иначе, о таких вещах пишет толстый журнал "Пенополиуретэн" в своей постоянной рубрике "Как соблазнить эту сволочь мужа".

Как явствует из вышеназванного, на выходе может получиться либо культшедевр, либо скверная поделка для самых маленьких — ругающихся матом и до сих пор играющих в "снежки". Единственная разница в том, кто будет плеваться: неофиты и старейшины. Что же касается нас — мы, пожалуй, отправим курьерской почтой заявку ББ на обложку. В конце текущего — начале следующего года. Лучше, знаете ли, перебдеть.

Сабвуфер достоверно воспроизводит тяжкое пыхтение. На каждый случай есть свое решение.

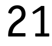
We need guns, lot of guns

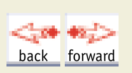
Первые X-COM смущали одной небольшой деталью: чтобы пострелять из того, что выглядит, как инопланетная базука, и заряжается, как инопланетная базука, нужно было совершить поездку на базу и потратить пару месяцев на научные штудии. Изящное решение: отныне агрегаты Чужих работают в двух режимах — закрытом и открытом. Первым можно будет пользоваться не отходя от кассы, но тогда



Выставляя подобные шедевры китча на всеобщее обозрение, эти люди пытаются убедить нас, что свято придерживаются духа и буквы классического X-COM.















Destination: ■ American McGee's Alice

Американцы и мировая литература

Господин **ПЭЖЭ**

Маленькая девочка с большим ножиком, идущая на Вы

Есть на свете одна странная компания: Rogue Entertainment. Лично у меня к ней двойственное отношение. С одной стороны, без малейших сомнений и оговорок надо признать, что ее первый продукт, Strife, был более чем новаторским и всерьез заставлял пересмотреть деление игр на жанры: то ли все еще FPS, то ли уже RPG, то ли вообще новый жанр (в качестве свежего ориентира могу назвать, к примеру, System Shock 2. Слыша–



Те самые army ant'ы будут действовать согласованно, под предводительством сержантов. Любимая атака — совместный залп из ружей.

American McGee's Alice

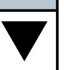
Жанр	**3D-шутер**
Разработчик	Rogue Entertainment
Веб-сайт разработчика	www.rogue–ent.com
Издатель	Electronic Arts
Веб-сайт разработчика	www.ea.com
Веб-сайт издателя	www.hasbro.com
Веб-сайт игры	www.alice.ea.com
Дата выхода	Конец 2000 г.

Особенности

Вид от третьего лица, большой поклонник азартных игр (за что в свое время и расстался с id) Американ Макги в роли главного дизайнера; Пол Стид, еще один вынужденный переселенец из id, подрабатывающий в проекте моделлером по контракту; фантасмагорические пейзажи и еще более фантасмагорические персонажи. Мир "Алисы в Стране чудес", куда пришло Великое Зло. Маленькая девочка с большим ножиком, идущая на Вы. Что еще нужно для счастья простому казуалу?..

Суть

В отличие от России, которую, согласно классику, убила литература, Америка эту самую литературу никогда не подпускала на расстояние выстрела. А вот на расстояние, с которого ей, Америке, легко орудовать большими овечьими ножницами, — сколько угодно. На этот раз скоростной стрижке с последующей кастрацией подверглась нежная, поэтичная "Алиса в Стране чудес". Жертва все еще в шоке, но когда он пройдет, мы, вероятно, немало удивимся. И, разумеется, спросим: за что они ее?



ли?). Но, увы, следующие три продукта со словом "новаторство" уже не дружили. Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity, Quake II Mission Pack 2: Ground Zero, Quake II для Nintendo 63 — не правда ли, убедительная линейка? Одни названия чего стоят...

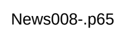
Мы пойдем другим путем

Зато сейчас... Сейчас Американ Макги (American McGee), в свое время работавший в id (Кармак терпел этого парня целых три проекта), изо всех сил напрягается, создавая "шедевр". А за основу взята знаменитая кэрролловская (Льюис Кэрролл) "Алиса в Стране чудес". Точнее, судя по наличию в сюжете игры Труляля и Траляля, а заодно и Снарка, в ход пошло все творчество великого англичанина, исключая особо заумные математические головоломки, измышлять которые наш любимый Чарлз Доджсон любил больше всего на свете. Ну а чтобы все знали, кто именно отвечает за выпуск очередной нетленки (и в случае чего поминали автора тихим незлобивым), скромнейший Макги повелел впредь звать игру не иначе как American McGee's Alice. Иного объяснения этому феномену застенчивости, право же, не найти (хотя нет... вдруг у миляги Американа мания величия и он пребывает в полной уверенности, что достиг всенародной славы самого Сида Мейера? у болезненно стеснительных всяко бывает...).

Игра объявлена в августе 1999–го, и сейчас кампания по ее раскрутке идет полным ходом. Хотя информация отчего–то строго дозируется: нас регулярно потчуют картинками очередных монстриков и парой предложений, описывающих их поведение, но до скриншотов в высоком разрешении (или чего–то большего) дело пока не дошло.

Как вы догадываетесь, тема игры, что называется, проверена временем. Взять ту же поп–музыку. Кто только не выпускал аудиодиски под названием "Malice in Wonderland"! Тут и Nazareth, и Raventhrone, и Lord Paice. Даже музыкальная группа с таким названием есть. Не говоря уже о Quake–клане. Привык народ в Штатах оф Америки, что если где–то появляется страна чудес (Wonderland), туда моментально





News008-.p65 22 08.07.2000, 19:42





приходит кто-нибудь с огромным ножиком и наводит порядок (malice — "злоба"). В этот раз "кто-нибудь" — это милый ребенок, очаровательная викторианская девочка, ножик в ее руках, как положено, огромный и острый, а в сундучке смертельных игрушек — полный арсенал, от гранат до магического вызова чудовищ.

Злоба, кстати, штука обоюдная: кто с ножиком к нам в Страну чудес придет... С другой стороны баррикад (или что там у них будет вместо баррикад?) — немало забавных персонажей, полигонов по 650–800 в каждом (а в боссах — тысячи). Практически все милые созданьица, развлекавшие Алису в книжке, никуда не делись. Просто у них добавилось зубов и пушек. Ну, так уж принято в наши дни.

Режь, уйдет!

Любопытно, что ваш покорный слуга впервые узнал, как выглядит Снарк, лишь заглянув на сайт этой игры. Тот самый Снарк, что имеет нездоровую тенденцию в самый неприятный момент оказываться Буджумом. Правда, Буджум в игре, в отличие от книги, никакой связи со Снарком иметь не будет, просто два разных врага, но разве это важно? Снарк же, как показал анализ мозгов дизайнеров из Rogue, — это близкий родственник знаменитой тупицы Dopefish, синей рыбы с ногами и грустным взглядом, готовой сожрать все, что движется. Нам уже страшно.

И еще один вопрос не дает мне спать короткими летними ночами, наполненными поэтическими войнами с комарами: по какому критерию белых и пушистых зверушек делили на друзей и врагов? Я еще мог бы понять, если б во враги записали Горлицу или Щенка, на худой конец — ящерку Билла или Кухарку, а Главным Боссом сделали Ворона, но о них пока ни слова. А чем отличается поведение, к примеру, Синей Гусеницы, каковую назвали другом и советчиком, от, скажем, Труляля и Траляля, вместе выполняющих почетную роль первого Большого Босса? Загадка. Эх, пообщаться бы с психоаналитиком товарища Макги, узнать бы, с какого именно этажа роняла парня его несчастная матушка...

Кстати, несмотря на изобилие кандидатов во враги в книгах Кэрролла, ребятам из Rogue их не хватило! Пришлось придумывать своих собственных чудовищ, и, на мой взгляд, результат ясно показывает, что сюрреализма в головах наших фантазеров все-таки маловато. Неужели с Бармаглотом и Брандашмыгом могут ужиться обычные детишки, которые были здесь до Алисы, но не справились с задачей, да так и остались в роли монстриков! A fire imp, огненный чертенок? Или army ant, боевой муравей? Честно скажу: с изобретательностью, творческой жилкой у коллеги Макги явно проблемы. Таких стандартных чертенят и насекомых в наши дни меряют на вес на любом игровом базаре.

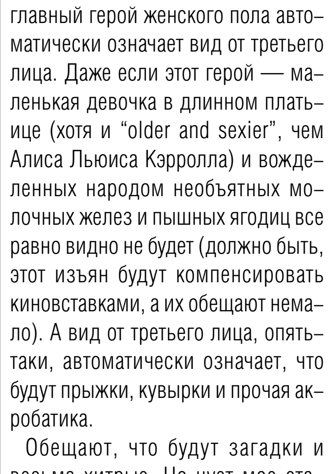
Может быть, дело искупится главными героями? Так, Герцогиня в этой игре — один из боссов; в прежние времена она имела неосторожность поссориться с Королевой на крокетном матче и с тех пор, после очередного крика "голову с плеч!", скрывается. Правда, сейчас она как раз вернулась и атакует все, что видит. Ну, почти все, а именно то, что играет за Алису или Королеву.

Оцените, кстати, варианты ее атаки: с близкого расстояния она хватает Алису, ласково говорит ей "поди ко мне, моя печенюшечка" и откусывает ей полголовы, после чего отплевывается и начинает, дрянь такая, с начала.

Милая дама может швыряться перечными шарами (помните, что творилось у нее в доме?), либо, если сильно рассердится, невесть откуда появляются младенцы-поросята, визжащие в полете и омерзительно разлетающиеся на мелкие ошметки при попадании. Причем в полете они завывают по-человечески, а к концу переходят на свиное хрюканье и распадаются на смачные свиные отбивные, не оскорбляя никого зрелищем маленьких ручек и ножек. Хотя все, может быть, именно этого и ждали...

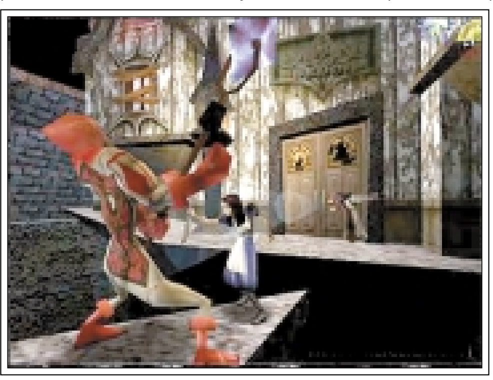
Extremely psychotic

В целом же проект должен выглядеть весьма заманчиво. Движок взят из Quake III (а это означает приличную сетевую игру), более дюжины "strangely familiar" — локаций, населенных неизвестным пока количеством зверей и людей, слегка сдвинувшихся на почве убийств и мучений. Как уже стало традицией (а жаль, кстати), главный герой женского пола автоматически означает вид от третьего лица. Даже если этот герой — маленькая девочка в длинном платьице (хотя и "older and sexier", чем Алиса Льюиса Кэрролла) и вожделенных народом необъятных молочных желез и пышных ягодиц все равно видно не будет (должно быть, этот изъян будут компенсировать киновставками, а их обещают немало). А вид от третьего лица, опять-таки, автоматически означает, что будут прыжки, кувырки и прочая акробатика.



Обещают, что будут загадки и весьма хитрые. Но чует мое стариковское сердце, что решать их придется все-таки большей частью силовыми методами. Алисе дадут пресловутый сундучок, битком набитый игрушками. Вот вам Jack in the box, игрушка, так напугавшая управдомшу из "Бриллиантовой руки", суть обыкновенная граната. А кости (нет, не те, что снизу от черепа, а игральные) — это могучий магический амулет, они называются Demon Dice и служат вызову дружественных демонов...

В общем, ждем. Хотя бы до интерактивной демоверсии, что выйдет до релиза. Как говорит Джей Брашвуд (Jay Brushwood), один из художников в команде Макги, кроме собственно книг об Алисе и классических иллюстраций Тэнниэла, подсознанию авторов помогал, например, Сальвадор Дали. Весьма амбициозно, но — любопытно. Кстати, если художникам больше всего нравится Чеширский Кот, то Джонатану Харрису (Jonathan Harris), менеджеру по маркетингу, отвечающему за "Алису" (а до нее — за добрые два десятка игр, в числе коих Magic Carpet, WWII Fighters и System Shock 2), милее Болванщик, поскольку он "extremely psychotic"... Неплохо звучит, а?



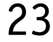
Алиса, что-то у тебя грустный вид... Неужели стражник обидел? Так врежь ему как следует!



Обожаю трогательное соседство стражников и девочки с симпатичным маленьким цветочком. И так всю игру...

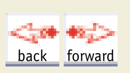








News008-.p65 23 08.07.2000, 19:42

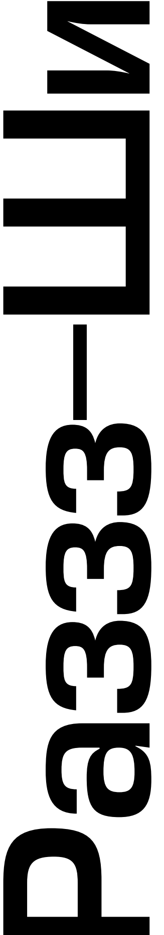








Destination: ■ X–Tension



Михаил **СУДАКОВ**

Новые X–просторы

Давно доказано, что игровая индустрия капризней питерской природы, и предугадать некоторые события не по силам ни Нострадамусу, ни бабке Ванге, ни известной сельской колдунье Прасковье Семенишне. Кто мог знать, что простые немецкие парни из EgoSoft спустя всего лишь пару лет после выпуска своей "Elite для широких масс" (X — Beyond the Frontier) замахнутся на святое? Уважаемый Дэвид Брэбен, отец (точнее — один из отцов) Той Самой Игры, предвкушает успех четвертой части и предается философским размышлениям, для какой платформы ее выпускать (читай: мучается–гадает, где бакс длиннее), а наши знакомые по 11–му УЧУ–номеру за 99–й год уже напечатали мастер–диск с немецкой версией X–Tension.

Бесконечный космос

Людей, заявлявших, что X–BTF — это, де, новая "Элита", ставили на место одним словом. Глобальность. 8 галактик с огромным количеством звезд — это вам не 52 сектора с десятком–другим станций в каждом. Особенно если учесть возможность путем взлома (в Elite, разумеется) расширить количество галактик до совершенно невообразимого числа. Покажите мне человека, который может сказать: "Я прошел Elite". Это отъявленный лжец. А вот тех, кто закончил X–BTF, — сотни, тысячи.

Но вселенная постоянно расширяется, раздвигая свои пределы с истинно космической скоростью, и в X–Tension, помимо основной карты секторов, присутствовавшей в X–BTF, появилась еще одна — галактическая. По словам представителя EgoSoft, размеры галактики невероятно велики. Применяется ли в игре генератор псевдослучайных чисел, как в Elite? Вряд ли. Они отлично обходятся и без него.

Под стать размеру игры и сюжет. Практически атрофированный — он уступил место куче микроквестов. Хитрые немцы нашли легкий способ сэкономить на программистах и дизайнерах, предложив всем, знающим язык Си, принять участие в разработке маленьких независимых друг от друга миссий. Денег за это никто не платил, а в качестве приза за участие и посильную помощь разработчикам решали скачать бета–версию X–Tension. От желающих потратить на разработку игры свое драгоценное время и взамен получить недоделанную (а иначе для чего бета–тестинг?) версию игры не было отбоя. Теперь каждый из этих энтузиастов может смело сказать: "Я делал X–Tension!". И будет совершенно прав, ибо их стараниями вторая часть и без того довольно долгой игры стала на порядок продолжительнее. Шутка ли — почти каждая станция встречает вас некоей просьбой, пожеланием, приказом или тонким намеком. А вы вольны поступать, как знаете: помогать (за деньги либо ради возможности получить какое–нибудь уникальный апгрейд корабля) или же отправиться по своим делам.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

Дэвид Брэбен обещает, что стыковка в Elite 4 будет значительно упрощена. Не иначе, поиграли таки в X-BTF.

Пираты темного космоса

Следующая часть этого материала в первую очередь предназначена для тех, кто потратил на X — Beyond the Frontier хотя бы пару дней, успев вникнуть в суть игры, особенность ее экономико–политического устройства и приложив не всегда дружественный интерфейс парой нежных слов. Теперь все станет лучше и лояльней к игроку, ибо



X-Tension

Жанр: Космический симулятор

Разработчик: EgoSoft

Веб-сайт разработчика: www.egosoft.com

Издатель: THQ

Веб-сайт издателя: www.thq.com

Веб-сайт игры: www.egosoft.com/x

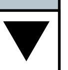
Дата выхода: 3–4 кварталы 2000 г.

Особенности

Уникальный по количеству набор микроквестов и в несколько раз большая, чем в X–BTF, вселенная. Практически полная свобода действий, возможность дистанционно управлять своими военными и торговыми силами, а также тысяча и одна мелочь, направленная на улучшения геймплея первой части. Можно даже приторговывать рабами. Самый, не побоимся этого слова, реальный претендент на звание могильщика "Элиты".

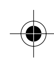
Суть

Глобальный космический симулятор с развитой системой торговли и без четко выраженной сюжетной линии.













список принципиальных изменений тянет на специальный приз "За хорошее к нам отношение". Итак.

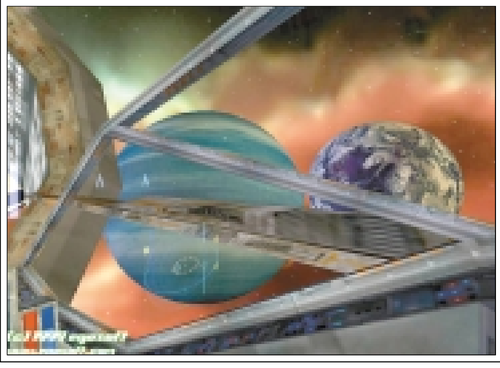
Отныне изначально данный вам корабль не единственно доступное транспортное средство. Отчасти это объясняется сюжетом игры (ведь главный герой уже не летчик-испытатель, ведущий свою родословную чуть ли не от самого Гагарина, а далекий потомок землян — аргонец), но в большей мере — душившей любого поклонника обидой. Представьте, некто Commander Jamieson набрал себе 1055 кораблей поддержки (этот факт документально подтвержден выложенным на сайте игры скриншотом, а апрелем тогда и не пахло) и, должно быть, здорово бесился от невозможности занять место одного из своих подопечных. Просишься на борт, а тебя посылают к такой-то матери. Тут любой умом тронется.

В X-Tension все экипажи с потрохами принадлежат вам, и пересесть куда угодно можно в одно мгновение. Более того — вражеские корабли подлежат абордажу! Без веревок и крюков, конечно, но зато в скафандре и с джет-паком за спиной. Эдакий Герман Титов во вселенском масштабе. Непонятно лишь одно — каким образом можно подобраться к практически неповрежденному кораблю с боеспособными экипажем? В X-BTF после большой заварушки вражеские посудины развеивались по ветру без остатка, так что для успешного продвижения новой идеи просто необходимо какое-нибудь нейтронное оружие, убивающее плоть, но щадящее металл. Думается, так и будет. Хотя если верить обещаниям ввести расчет повреждения отдельных бортовых систем, все немного упрощается.

Запчасти

И без того донельзя приятная, экономика игры претерпела значительные изменения. Так, фабрики и заводы стали значительно дороже — с тем, чтобы исключить возможность в первые же часы игры устроить себе легкую жизнь (шаг это трудный, но, несомненно, в правильном направлении). В X-Tension вовсе не обязательно залетать на принадлежащую вам фабрику, дабы назначить цены на производимый товар, перевести деньги из одного места в другое или кого-нибудь нанять. Подобного рода действия теперь производятся дистанционно, предположительно — из любой точки галактики. Нанимаемые транспортные корабли больше не батрачат на тот завод, где произошел акт найма, — вы можете безнаказанно гонять их из одного уголка космоса в другой — даже не пикнут.

Среди множества новых апгрейдов для корабля появилось такое устройство, как Best Sellers Locator, служащее, как нетрудно догадаться, для определения такого места в данном секторе, где необходимые вам ресурсы или предметы стоят дешевле (или дороже) всего. Виват! Бесконечные перелеты от одной энергетической фабрики к другой в поисках больших скидок изрядно портили нервы. Кстати, на ваших фабриках вполне могут завестись постоянные клиенты — работавшие в торговле подтвердят, насколько приятней общаться именно с такими людьми. И это лишь один из примеров.



▲ Виртуальный кокпит к вашим услугам, господа!

► Кокпиты разных кораблей отличаются принципиально.

Из полезных в деле освоения космоса новаций стоит, пожалуй, упомянуть возможность установки в любой точке пространства спутников-шпионов. Таким образом, к примеру, намного удобнее отслеживать активность пиратов возле стратегически важного завода и, если она увеличится, немедля поспешить на помощь.

Кстати, к вопросу о пиратах. Эти беспринципные аморальные отбросы общества повадились обращать военнопленных — катапультировавшихся пилотов в рабство. Ужасный, мерзкий, богопротивный бизнес! Вы согласны стать на некоторое время подонком, торгующим людьми? I don't know, Butt-head, there is a lot of money. Maybe, if we close our eyes... Впрочем, в мире торговли нельзя быть чересчур принципиальным. Любые методы хороши.

Бета-тестинг по...

Графика не претерпела значительных изменений, оставшись на приемлемо терпимом уровне. По словам разработчиков, для нормальной игры хватает PII 350 и 3D-ускорителя, что практически соответствует оптимальным требованиям, указанным нами в рецензии на X-BTF. Поддерживается трехмерный звук (через EAX и уже мертвый A3D), а музыка записана с чуть лучшим качеством. И упаси господь людей из EgoSoft уволить композитора, работавшего над первой частью. Дело Jean-Michel Jarre должно цвести и пахнуть!

К слову, среди графических нюансов называется реализация motion blur. Правда, разработчики упоминают об этом как бы вскользь, незаметно, справедливо полагая, что простые смертные включать его не будут из-за катастрофического падения fps. Разве что на Voodoo 5... Но кто в данный момент может похвастаться этой "железкой" (кроме Николая Сергеевича, конечно)?..



Умение держать слово

Окидывая взглядом вышеперечисленные features, ловишь себя на таких мыслях:

Они уже подарили нам надежду на возвращение Игры Жизни, а теперь укрепляют ее хорошо замешанным цементным раствором. Нужно быть очень смелыми людьми, чтобы давать своему продукту характерное название X-Tension ("Разз-Ширение") и вносить в него столь глобальные изменения.

Поневоле начинаешь задумываться: а что может предоставить игроку Freelancer, помимо фамилии создателя? Будет ли в Elite 4 что-то, кроме легендарного имени? Сможет ли Battlecruiser Millennium проработать без глюков хотя бы часа два? От всех вышеперечисленных игр и их создателей мы до сих пор слышим одни лишь бесконечные обещания. А EgoSoft с типично немецким трудолюбием и пунктуальностью умудряется укладываться в назначенные сроки: релиз X-Tension был обещан на лето 2000-го, и вот, пожалуйста — мастер-диск тут как тут.

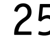
Подождем глобального бета-тестинга на просторах Германии (видите, такие шуточки свойственны не только нашим разработчикам) и посмотрим, что же получилось. Хотя... положа руку на левую сторону груди: кто-нибудь сомневается, что "все будет хорошо"?

P.S. Спасибо сайту Elite Games (www.elite.gamestone.ru) за средоточие информации по Играм Жизни.



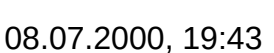


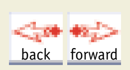




















Destination: ■ Tribes 2

Тот самый вкус

Михаил **СУДАКОВ**

Те самые племена

Мечты сбываются, и Господин "Дефматч" ПэЖэ, не так давно со слезами на читательских глазах сетовавший на отсутствие честной командной многопользовательской игры, имеет все шансы насладиться жизнью по полной программе. Осенью сего года выйдет (должна выйти!) Tribes 2.

Starsiege Tribes, неожиданно появившись на прилавках магазинов раньше, чем зверски разрекламированная, но вчистую провалившаяся StarSiege, удивила многих. Никто не ждал от старушки Sierra, а точнее — от дряхлой Dynamix, такой прыти. Они обскакали Кармака с тройным Q, они умудрились обставить даже Epic с игрой года UT. В общем, дали всем прикурить!

...Когда пришло время делать сиквел, ребята из Dynamix призадумались: а стоит ли ее, игру, кардинально менять? Дернулись было в сторону аддона, заявили Tribes: Extreme, да не сдюжили. Поняли сердешные, что два проекта им не потянуть, а если и потянуть, то потом не оправдаться перед игровой общественностью, не объяснить — в чем отличие первого от второго, и второго от третьего. Бросили это дело и с удвоенной энергией принялись за Tribes 2.

Умные люди не изобретают велосипед и не пилят сук, на котором сидят. Sierra дурней не держала отродясь (ну... почти не держала). Поэтому в Tribes 2 не будет ничего принципиально нового (а его, это новое, кто-нибудь хотел?). Авторы ограничиваются мелкими и не очень новинками практически во всех областях игры, отчаянно стараясь при этом не разрушить "тот самый геймплей".

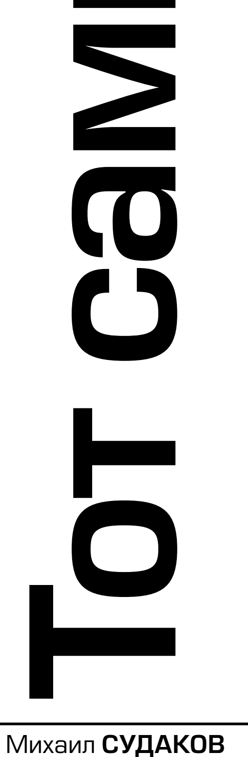
Вот-с, попрошу внимания, список нововведений. Итак: графика улучшенная, одна штука; новая планета, одна штука; новое племя, одна штука; новый погодный эффект, одна штука. И так до конца реестра — количество нового колеблется от штуки до трех за раз. И кто, спрашивается, будет в это играть? Да мы же и будем. Потому что имеются, например, серьезные улучшения в плане игровых коммуникаций.

Общение

Один из членов команды, распространяясь как-то о своей будущей игре, утверждал, что Tribes 2 станет первой в истории мультиплейер-забавой, в которой объединение в кланы поставлено на законную, конвейерную, основу. Выглядит это примерно так:

Подходите вы, положим, к игроку, который по первым прикидкам крут неимоверно, и говорите: "Слушай, друг, я вижу, что ты неплох. Хочешь к нам в банду?". "А вы сами откуда будете?" — вопрошает добрый молодец, подозревая подвох. "Да мы же, елки зеленые, из Воркуты! А Воркута — столица мира, нешто забыл? Там в Tribes 2 с пеленок учатся играть!" "А-а-а... Ну тогда — другое дело! Я с вами, пацаны!" Тут вы жмете Esc, щелкаете мышкой раз, другой — и человечище, представившийся Петей из Караганды, получает на свой e-mail письмецо, где ему в вежливой, но настойчивой форме предлагается приехать в оную Воркуту, адрес такой-то, не позднее чем через двое суток. На сходку с зачислением в ряды. Все эти переговоры, кстати, станут возможны и посредством микрофона — еще одно нововведение. Roger Wilco вернулся!

А вышеназванным новым племенем станут BioDerms — раса рабов, выращенная когда-то людьми. Похожи эти "парни" на помесь горилы с пантерой. Однажды они уже пообщались с человечеством и до-



Tribes 2

Жанр: Многопользовательский FPS

Разработчик: Dynamix

Веб-сайт разработчика: www.dynamix.com

Издатель: Sierra Studios

Веб-сайт издателя: www.sierrastudios.com

Особенности: Усовершенствованная графика, новая планета, новое племя, наземные транспортные средства и шальные молнии.

Суть: Одна из самых интересных командных multiplayer-игр получит свое продолжение.

Веб-сайт игры: www.tribes2.com

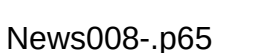
Дата выхода: Осень 2000 г.

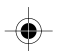




Снежные долины — они прекрасны. Ей-богу.



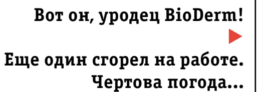












Вот он, уродец BioDerm!

Еще один сгорел на работе. Чертова погода...

бавки желают разве что в аду. Милашки. Кстати, я уже говорил про 1600 полигонов на одну модель игрока? А ведь у них, у моделей, появится много свежеанимированного оружия и брони. Конвульсии убитого игрока в стороне тоже не останутся. Ну и такая незначительная на первый взгляд деталь, как независимое движение прицела и головы. Которая, надеюсь, обойдется без дополнительных клавиш.

Вот еще пара забавных фактов. Во-первых, изменения затронут персональный HUD — он станет более функциональным и удобным. Картинок с его изображением пока нет, так что верить приходится на слово. Во-вторых, авторы грозятся существенно преобразовать Commander Screen, который в первой части был вызывающе двухмерным и не слишком удобным: он приобретет глубину, выдавая главарю почти реальное изображение поля битвы, и (вот оно!) позволит назначать waypoint'ы. Вам не придется каждый раз давать бойцам новый приказ, теряя на это драгоценные секунды, — достаточно наметить план действий и не беспокоиться до тех пор, пока обстановка не изменится кардинальным образом.

По кочкам, по кочкам...

Еще одна существенная новация Tribes 2 — наличие наземных видов транспорта. А также надводных (да-да, в игре будет вода — не только, по словам разработчиков, отлично выглядящая, но и влияющая на работоспособность тех или иных видов оружия). Будут джипы, танки, транспортеры и, быть может, что-то еще. Причем на некоторые агрегаты кроме водителя можно будет усадить еще и стрелка, а в иные — до шести человек. Вижу, отдельные читатели уже призадумались, а стоит ли ждать Halo, в котором подобные изюминки тоже есть? Сами думайте, уважаемые, я вам не советчик. Да только в Tribes 2, в числе прочего нового оружия, будет еще и Rocket Launcher, коим вполне реально поджечь что угодно, — был бы глаз зорким, да желание пробить защитное поле острым.

Вторая причина введения наземных видов транспорта — это получивший широкое распространение в сетевых баталиях полузапрещенный прием "skiing" — то ли баг, то ли хитрая "фича", но вид скачущего, чуть ли не парящего с холма на бешеной скорости человека у очень многих вызывает исключительно негативные эмоции. Съезжать с той же горки на джипе вроде как честнее, не находите?

Напоследок пара слов о графике. Каковая несказанно хороша. Помимо вышеупомянутой воды в Tribes 2 встанут леса, вырастут самые настоящие горы и расстелятся бескрайние пустыни. Движок "научится" отлично воспроизводить туман, более красиво изображать дождь и снег, а также рисовать молнии. Да так рисовать, друзья, что кое-кому от таких художеств может стать не по себе: бежал человек по своим делам, убивал недругов, радовался жизни — а тут его молния-то и припечатала. Нет больше человека — спасибо капризной природе и буйной фантазии создателей.

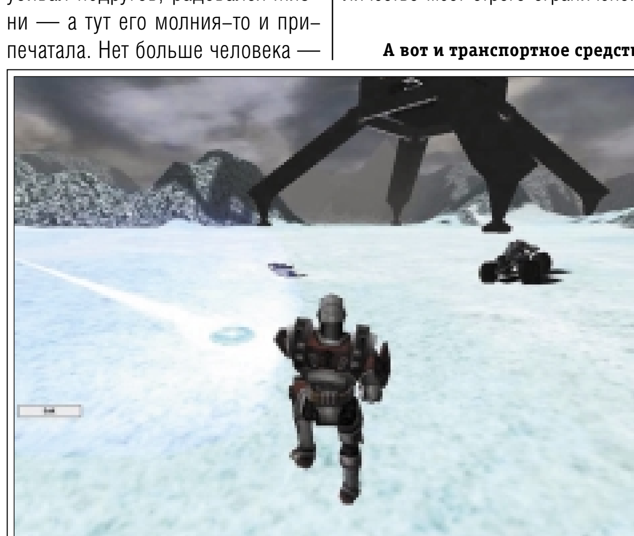
Оффлайн и онлайн

Как и первая часть, Tribes 2 будет давать игроку возможность сначала отточить свои умения на ботах, а уж потом лезть в самое пекло miltiplayer. AI, как утверждается, поумнел изрядно: теперь боты смогут моментально реагировать на смену тактики борьбы, действовать как поодиночке — защита, атака, так и в команде, отлично справляясь с разными ролями, которые их заставили играть.

И только потом, когда ваша компьютерная команда, благодаря чуткому руководству, начнет рвать любого противника в клочья, можно робко постучаться в двери какого-нибудь T2-сервера. Там у вас попросят уникальный cd-key (антипиратскому Q3 посвящается!) и, в случае наличия оного, заведут экаунт. Теперь можно создать себе пятерку бойцов с УНИКАЛЬНЫМИ именами — этот шаг положит конец всевозможным накладкам с одномоментным появлением нескольких "Mr.PG", каждый из которых ругается на своем языке и призывает поклоняться именно ему, "а то шотганом по голове получишь!".

Если помните, поначалу Tribes 2 должна была появиться во втором квартале 2000-го, теперь релиз перенесен на осень, однако... однако зачисление в клан "Game.EXE" все равно идет полным ходом! Спешите, количество мест строго ограничено.

А вот и транспортное средство!











Гидравлический годзилла

Mechwarrior 4: Vengeance
- www.microsoft.com/GAMES/GAMESTOCK200/mechwarrior4.html
- Action
- Microsoft (разработчик/издатель)
- www.microsoft.com
- 4-й квартал 2000 г.

МЕХАНИЧЕСКИЕ ВОИНЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ. Они несут с собой стотонные горы железа и гидравлики, острый запах горелого мяса и извечное чувство нестабильности. Где бы они ни появились, зреет конфликт. А проблемы в далеком будущем решаются под внушительную поступь стальных машин, рев огня и зрелищное шоу боевых лазеров.

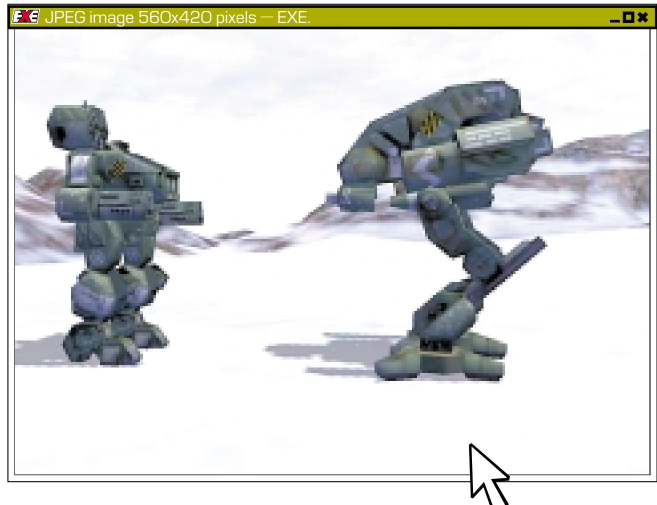
В третьей части Mechwarrior Кланы были повержены, победоносные войска возвращаются домой. И что они там видят? Во Внутренних Сферах снова царит хаос, а родная планета игрока вообще находится под угрозой полного уничтожения. В борьбе против агрессора вам помогут старые боевые товарищи и оставшиеся в живых повстанцы. Словом, история повторяется.

Последнее утверждение оказывается тем более верным, когда узнаешь, что над игрой работает команда, уже имевшая дело с серией Mechwarrior. А именно FASA, создатель вселенной BattleTech. Теперь, находясь под теплым тучным крылом Microsoft, они могут поделиться своим более чем пятнадцатилетним опытом с пользователями ПК.

И серия сразу же становится более внимательной к реализации сюжетной линии. FASA считает, что это очень важно. Мы согласны, а значит, будем рассчитывать на подвиги, романтическую атмосферу и эпос, свойственные ранним частям Wing Commander (Они убили папу! Он сражался как лев, но они затоптали его. Большая ошибка, плохиши!). Плюс к тому авторы MW4 гарантируют появление на поле боя более двадцати уникальных видов бранных роботов, в том числе и семи совершенно новых, невиданных доселе в компьютерной игре моделей. Нелинейный сюжет заставит вас делать важные для дальнейшего развития событий решения и имеет несколько концовок.

Авторы совершенно особо подходят к вопросу создания уровней. Уже сейчас существует около тридцати уникальных заданий для кампании, театрально разворачивающейся на пятнадцати умопомрачительных по качеству исполнения картах. В чем отличия от предыдущих проектов серии? Думаю, все уже немного устали удивляться отсутствию всякой жизни на поверхности планеты, где гуляют стотонные роботы. Да, обычно с высоты пилотской кабины вы видите лишь смутные очертания горизонта, редкие ангароподобные дома и железные контуры вражеских боевых машин. FASA наконец-то возжелала несколько изменить ситуацию. Просьба быть готовым к появлению жизни! На улицах больших городов возникнут приятные маленькие (при взгляде из mech'а все небольшое!) подробности: разбегающиеся, как капитаны с тонущего корабля, педестрианы, снующие гражданские автомобильчики. Как приятно хрустят дорогие лимузины под жизнеутверждающей лапкой боевого робота! Как панически быстро прячутся по углам мирные жители, когда земля под их ногами начинает мерно подрагивать в такт гулкому эху ваших железных сапог. Словом, нам рисуют идиллические картинки из будущего серии MW.





Впервые за долгое время поклонники жанра смогут самостоятельно планировать боевые задания. Право же, не стоит слишком сильно привыкать к роли вечного рядового, который на протяжении всей игры пытается пробиться в генералы. Или хотя бы в ефрейторы. Почувствуйте себя у штурвала. На месте командующего гораздо уютнее: можно глубокомысленно ткнуть в карту пальцем в черной перчатке — и ваша вылазка начнется именно там. А еще командирам полагается широкий выбор ведомых, доступ к любым боевым машинам и бесплатный кофе, приготовляемый по последним военно-космическим рецептам гориллообразным сержантом из приемной.

Многопользовательская игра. Как вы думаете, что может предложить команда, придумавшая исходный сетевой Mechwarrior? Вот лишь некоторые режимы игры: king of the hill, defend, capture, assault, deathmatch и еще несколько новых идей, остающихся до поры до времени в тайне. Плюс разработчики наконец-то догадались разрешить прохождение кампании в "совместном" многопользовательском режиме. Почувствуйте стальной локоть товарища!

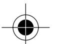
Александр **ВЕРШИНИН**

P.S. Да, и вот еще что, хотя это и не так важно: игра, чей выход, дай бог, состоится в конце этого года, уже завоевала один приз — прошедшая в мае E3 повесила на грудь MW4 медальку "Game Critics Award". Ну да, наш брат журналист как всегда явил свой невоздержанный нрав.













Destination: ■ Evil Twin — Cyprien's Chronicles

Детям снятся

Evil Twin — Cyprien's Chronicles
- 3D-платформер
- In Utero
- Ubi Soft
- www.ubisoft.com
- 3-й квартал 2000 г.

ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО ЕСТЬ категория странных людей, которым не нравятся скелетоподобные персонажи, куклы из мешковины, могильные черви и цветовая гамма надгробного камня. Люди этой категории не могут смотреть "Кошмар перед рождеством" — до восхищения омерзительный мультфильм Тима Бэртона (Tim Burton), по сравнению с которым наиболее отвратительные моменты "Эдварда" и "Сонной лощины" выглядят вполне безобидными, если не невинными. Трудно поверить, что цветущая Ubi Soft, которая только и делает, что раздает детям бесплатных рэйманов да расслабленно помышляет о сотворении в отдаленном будущем каких-то нелепых квестов, взялась за издание Evil Twin.

Так вот, эта цветущая Ubi Soft взяла под свое крыло сумрачную, преклоняющуюся перед серыми деревьями и белым гримом на лицах покойников девелоперскую команду In Utero (к "Нирване" отношения не имеет), решившую во что бы то ни стало сделать игру для поседевших детей со стальными нервами, переживших не только шедевры Бэртона, но и все серии похождений куклы Чаки в сериале про детские игры.

Киприан, герой Evil Twin и, судя по всему, будущей саги, как две капли воды похожий на вышеупомянутую куклу в своем полосатом джемпере и джинсах на подтяжках, не говоря уж о прическе и выражении лица, — безобидный сирота, в собственный день рождения угодивший в параллельный мир, принадлежащий существам из далеких темных уголков подсознания, обитателям ночных кошмаров ребенка, по недосмотру родителей ознакомившегося все-таки с мультфильмом Тима Бэртона. Злая сила, безраздельно подчинившая этот мир, и Киприан, не вооруженный даже самым обычным разделочным ножом, — эпохальная конфронтация ребенка и страха темноты, так болезненно волнующая безымянных создателей фильмов ужасов и Heart of Darkness.

Воображение — единственное оружие Киприана, и любимая книга комиксов гарантирует своевременное превращение в супергероя монструозных размеров, вроде того, как это делал один из героев пятой части "Кошмара на улице Вязов". Собственно, крайне нелегко определиться, кто больше напоминает нам чудовищных персонажей дьявольского кукольного театра Бэртона: откормленные создания тьмы или супермен с огромной головой, громящий разбегающихся страшил с тыквами вместо черепов неясным пока способом. Окружение мрачное, потустороннее, пребывающее как бы в состоянии некоего затмения. Перед нами не скриншоты, а своего рода фотоснимки обратной стороны сознания. Они были бы невероятно хороши, если б не принадлежали довольно примитивной аркаде на вечную тему. Остается надеяться, что в Evil Twin будет присутствовать нечто. Ведь первоначально в In Utero все-таки планировали сделать не уродливый трехмер (все-таки Evil Twin — консольно-ориентированная аркада в духе ну хотя бы того самого последнего Rayman'а) с условно рукопашными побоищами, а именно "нечто" в эстетике мультфильма, плоское, ненавязчивое. И, наверное, сделали бы, если бы время платформенных сайд-скроллеров не ушло безвозвратно.



Как вы думаете, насколько гармонично могут сочетаться декорации стандартного ужастика с внятной эстетикой "Города потерянных детей"? Никто больше не делает обычных уровней, и весь мир, созданный In Utero, разобран на восемь громадных островов — выдержанных, но невыразительных, с доброй сотней местных жителей, вся "высокая степень взаимодействия" которых с героем заключается главным образом в услужливом предоставлении повода для побоища. Спецэффекты и металлическая звуковая дорожка модной "Невесты Чаки" камня на камне не оставили от "Детских игр", от всего того, что делало очаровательные истории о куклах с разделочными ножами хоть чуточку страшными. Ну пожалуйста, дорогие In Utero, сделайте, чтобы нам стало немножко страшно! Ну что вам стоит?

Мы не так уж много просим.

Фраг **СИБИРСКИЙ**

В двух словах

Цветомузыка на двух колесах

ЧТО ПОЛУЧИТСЯ, ЕСЛИ скрестить Rollcage и Superbike 2000? Новый мотосимулятор от Attention to Detail (www.atd.co.uk), до сих пор страшно гордой тем, что судьба дала ей в свое время шанс сделать милейшую Rollcage. Новый симулятор с еще не придуманным творцами названием (представляете? а мы уже пишем).

Впрочем, слово "симулятор" в данном случае малоприменимо. Да и "новый", честно говоря, тоже не совсем в тему. Эти ребята аркадных мотогонок еще не делали, и лицензия от покорившей сердце вашего покорного слуги Ducati находится, образно говоря, в руках желторотых юнцов. Которые, тем не менее, уже дали кое-кому прикурить в вопросах скорости и психоделики. AtD обещает два режима игры: Ducati quick race и Ducati life. Обычная аркада с призами в виде новых мотоциклов и режим "карьеры" с зарабатыванием денег. Также упоминается что-то вроде "мотоцикл на кон" (High Stakes, если по-русски) и вся линейка Ducati, начиная с 1950 года. Заметьте, что наряду с обещаниями детального тюнинга и "desirable Ducati feel" ни слова не говорится о "реалистичной физической модели". Уважаю.

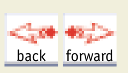
За что не стоит беспокоиться уже сейчас, так это за графику и отличное ощущение скорости. А если учесть сложившийся в настоящее время кризис аркадных мотогонок на ПК... Ждем, однозначно. Изданием занимается Acclaim, а релиз назначен на 4-й квартал сего года.

Михаил **СУДАКОВ**

















Destination: ■ Airfix Dogfighter

Один к семидесяти двум

Airfix Dogfighter
- http://dogfighter.uds.se
- Аркада
- Unique Development Studios
- www.uds.se
- Paradox Entertainment
- www.paradoxplaza.com
- 3-й квартал 2000 г.



UNIQUE DEVELOPMENT STUDIOS — команда шведская. Их No Fear Downhill Mountain Biking, помнится, со слезой на глазах ждал Олег Михалыч Х. Девятого ноября симулятор даунов NFDMB, что называется, вышел. Правда, на PlayStation. UDS сразу о нем позабыла, с головой нырнув в снежные дали SnowRiders (ныне Sno-X Racing), а затем явила миру проект куда более любопытный.

Airfix Dogfighter — игра о самолетах, о поршневых самолетах второй мировой войны. 1:72 — это масштаб аэропланов Airfix Dogfighter по отношению к реальным. Это модели. Сначала они — порыв. Потом — увлечение. Затем — коллекция. Позднее — жизнь. Они не продаются в собранном виде, самолет на коробке очень красив, солнце на крыльях и фюзеляже, благородное изящество форм. Непонятная мешанина с множеством фотографий и чертежей вместо инструкции. А внутри — всего лишь пластины из легкого базальтового дерева с отштампованными названиями деталей. Нужны нож, специальные штырьки, чтобы фиксировать детали, и клей — циноакрилат. Вы раскладываете на доске схему и размещаете на ней детали правого и левого крыльев, пришпиливая их с помощью дрели, и думаете о том, как выдержать одинаковые углы и отрицательные крутки.

Airfix Dogfighter — игра о моделях. Это даже не планеры и не модели с бензиновыми моторами. Реалистичный симулятор реалистичных самолетов с клейкими отпечатками пальцев на плексигласе, ободранными опознавательными знаками и отваливающимися шасси, которые летают, когда их держат в руках. Место действия — 12-комнатный дом с гаражом, подвалом, бассейном и садом, большой и современный. Стол — взлетная полоса, книжные полки — горные цепи, душ — водопад, камин — вулкан. Простые детские ассоциации, узаконенные Re-Volt'ом, визг мессершмиттов и фоккеров над кофейными чашками, разбитые вдребезги вазы и перевернутые кадки с фикусами. Маленькие самолетики королевских RAF, американских USAF и, уж конечно, Люфтваффе, всего пятнадцать моделей (сверхскоростные Spitfire и P51 Mustang; тяжелые и сравнительно неповоротливые Hurricane, Flat GP50 и Focke Wulf 190; да еще и уникальный Messerschmidt 262).

Бои асов один на один, ночной полет, рейды, бомбардировки, эскорты, гонки — весь набор "развлечений" второй мировой, режим "карьеры", открывающей новые модели и вооружение. Из оружия, кроме обычных пушек и пулеметов, к скромным моделям приписаны энергетические лучевые установки, парящие мины и даже, в исключительных случаях, миниатюрные, но действующие атомные бомбы (вот уж будет сюрприз для родственничков!). Уровень вооружений прогрессирует, и, как следствие, прогрессирует все возрастающее стремление находить и уничтожать наземные объекты вроде любимой папиной пепельницы или хрупкого маминого сервиза. Так можно ненароком и на ключик наткнуться, открывающий новую комнату с суровым минимумом мебельного прикрытия, куда и придется эскортировать союзные бомбардировщики. Вот вам и миссия. В двух частях.

Airfix Dogfighter — игра со строгими лицензиями от изготовителей и производителей пластин базальтового дерева с отштампованными названиями деталей, и глупо было бы предполагать, что мастерская останется за кадром. Правда, пока ничего особо страшного нам не грозит — так, собственноручная раскраска да фирменные наклейки в любых количествах, а еще редактор дома для свободного перетаскивания мебели. В настоящий момент дело дошло до альфа-тестирования, и выход на поверхность ожидается где-то в течение третьего квартала. Внимание! Игра выйдет ТОЛЬКО на ПК.

Фраг **СИБИРСКИЙ**



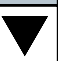








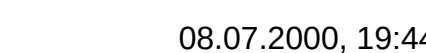
















Destination: ■ Gunslinger ■ Project Eden

Плохой, хороший, быстрый труп

Gunslinger
- www.surreal.com/games-gunslinger.html
- Action
- Surreal
- www.surreal.com
- Activision
- www.activision.com
- 2001 г.

В НАШЕ ВРЕМЯ ТРУДНО НАЙТИ людей, с легкостью перескакивающих в своем творчестве из одного мира в другой. Скажем, из фэнтези прямиком на Дикий Запад. Строго говоря, люди либо делают только вестерны, либо не делают их вообще. Тем более странно, что команда Surreal променяла свою наездницу на драконе из Drakan на подозрительного и без устоявшихся моральных принципов героя "игры про ганфайтеров" Gunslinger. Просто взяла и поставила его в центр комнаты. "Это наш новый герой, просим любить и жаловать".

А у "героя", между тем, наличествует совершенно не сформировавшийся, в какой–то мере даже немного детский характер. По сюжету игры он не плох и не хорош. Не страж закона и не нарушитель общественного порядка. Обычный человек, неплохо стреляющий из пистолета. Хотя нет, стреляет–то он как раз отлично. Иначе какой из него ганфайтер?

Забавны ситуации, в которые попадает наш стрелок. Вместо политкорректного: "Да, шериф, я помогу вашим людям отстоять этот банк", парнишка может для порядка покивать головой и тотчас побежать к бандитам: "Возьмите к себе, завтра на дело пойдем!". Это к вопросу о нравственности и морали, определяющих самосознание вашего виртуального "я". Gunslinger изобилует ситуациями, в которых надо ВЫБИРАТЬ, и они, как правило, диаметрально противоположны. Ограбить дилижанс — спасти прекрасную даму, доставить властям голову отъявленного разбойника — вытащить закадычного приятеля из–за решетки...

Еще презабавней идея "специальных умений", "заточенных" под "вселенную Wild West". Верховая езда, везение при игре в покер, "пряморукость" (для стрельбы по–македонски), какая–нибудь там меткость и еще с пяток необходимых каждому ганфайтеру способностей. Чтобы, скажем, старушку из банка живой вывести, сейф вскрыть, наказать сомневающихся в вашей крутости или собрать–разобрать пистолет за пять секунд. Такая здесь веселая жизнь.



Движок взят из Drakan. Если помните, там были ООП (за пояснениями попрошу к "Первому взгляду" на Serious Sam), приличные тени и недурственные текстуры. Ничего, ничего, прямо скажем. Для Gunslinger движок будет надлежащим образом переработан, уточнен и дополнен. Чтобы не было стыдно появляться в следующем году. А еще обещают ветвистую систему диалогов с NPC на манер Planescape: Torment (или хотя бы отдаленно ее напоминающую) и присобаченную для этого дела синхронизацию движения губ с речью. Что автоматически подразумевает очень приличные модельки лица.

А вот дракона в Gunslinger не будет. Да и в самом деле — откуда там дракон? Одни поезда на угле...

Михаил **СУДАКОВ**

P.S. Во всем этом есть один подводный камень: в связи со срочной переквалификацией Surreal на "фу, противную" PSX2 выход игры на ПК может быть отложен. Нет, что ни говори, а приставки (особенно от Sony) — это абсолютное зло.

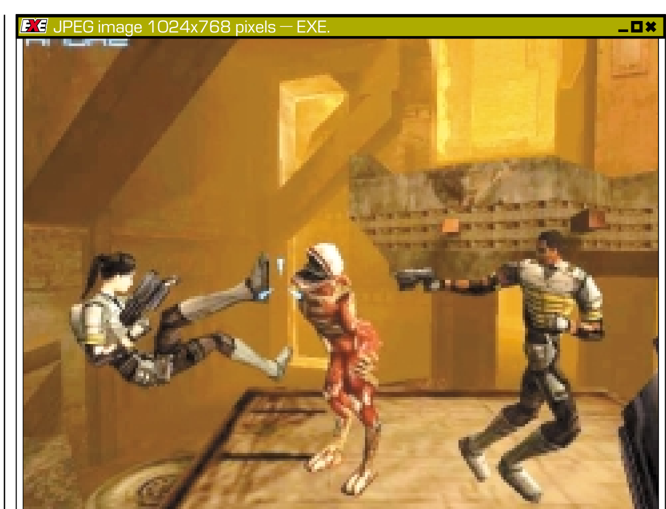
Четверка из Эдема

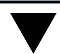
Project Eden
- www1.eidosinteractive.co.uk/games/info.html?gmid=84
- Action
- Core Design
- www.core-design.com
- Eidos Interactive
- www.eidosinteractive.com
- 1-й квартал 2001 г.

ОПРЕДЕЛЕННО, В ЭТОМ НОМЕРЕ .EXE имя Лары К. стоит на втором месте по количеству упоминаний после Господина ПэЖэ. Не хочется, конечно, раздражать бородатого аксакала таким попсовым соседством (он, когда нервный, становится совершенно невыносим), но популярность — штука тяжелая. Против нее не попрешь. Даже с шотганом наперевес.

Не менее, впрочем, убедительный аргумент — хороший заряд бодрой наглости, присутствующий у отдельных личностей в избытке. Смотрите, как можно дурить большую часть игроков и при этом оставаться безнаказанным (за отсутствием состава преступления): берем ужасно выглядящие даже в сверхвысоких разрешениях скриншоты и засылаем их в различные онлайн– и печатные издания. Позицию при этом следует занимать такую: "Графика у нас отменная. По сравнению с Tomb Raider мы сделали несколько гиган–

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

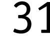


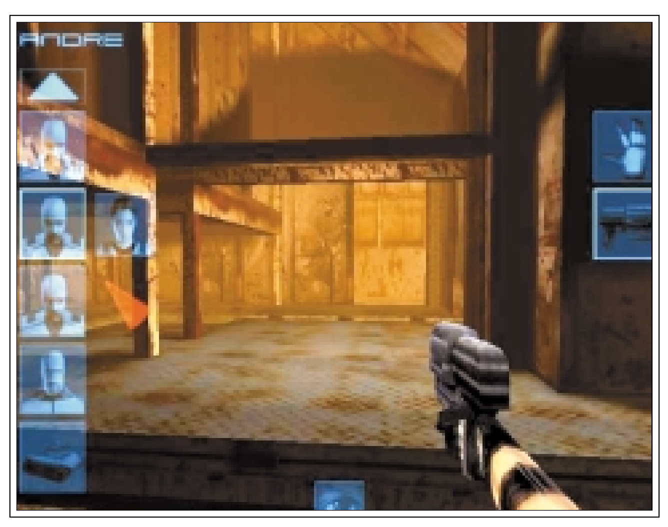












тских шагов вперед, и теперь у нас просто великолепная графика. Мы тут вовсю используем bump-mapping и еще кое-какие навороты, которых вы пока не увидите, поэтому с графикой у нас все в порядке. Кстати, можно играть в стандартном 3rd person view или включить вид от первого лица, и тут уж дураку станет ясно — на пять с плюсом у нас графика, не меньше".

Журналисты это дело читают, смачно плюют на скриншоты и рычат, срывая голос, что... Ну, вы уже знаете. Причем, что характерно, на этом поприще отметилась как зарубежная, так и российская "игровая" пресса. Они в этом вопросе полностью солидарны.

Мы же, кинув на предмет обсуждения трезвый взгляд, ответственно заявляем: новая игра от Core Design под названием Project Eden помимо всего прочего выделяется весьма заурядным визуальным рядом. Основные претензии, как не трудно догадаться, возникают к странной архитектуре и посредственным текстурам — главной болезни всей серии Tomb Raider. Что самое удивительное, модели персонажей тоже вызывают какое-то внутреннее отторжение — то ли своим внешним видом, то ли неестественными позами, доставшимися в наследство от.

Но рвение Core абстрагироваться от своей силиконовой достопримечательности похвально, и похвально весьма. Да, все их попытки доказать, что они способны на большее, чем станочно-сиквельные работы, с треском провалились (из не-TR-игрушек похвалы достойна лишь Fighting Force, тогда как приставочные FF2 и Ninja подложили издающей их Eidos ба-а-альшую разбитую свинью-копилку), но пока Лара Крофт хорошо продается, у ребят будут деньги и, соответственно, возможность тратить их на новые и новые попытки.

На сей раз — на Project Eden, о котором пока неизвестно ничего, кроме забавного сюжета о поломке на мясокомбинате, куда высылают отряд "специалистов" (а дело, надо заметить, происходит в мрачном, перенаселенном будущем с буржуями, живущими на вершинах многокилометровых небоскребов, и одичавшими, мутировавшими бедняками ниже по лестнице), и возможности управлять командой из четырех человек. Ни слова об интерфейсе (один-единственный скриншот с прозрачно-синими пиктограммами ни о чем не говорит), ни малейшего упоминания о доступном оружии, возможностях персонажей (Миноко — компьютерный эксперт? Мило. А Картер, значит, главарь? Как весело) и общих принципах геймплея. Вместо этого — слова, слова, слова...

"Интуитивный интерфейс, значительные графические улучшения, геймлей, основанный на смешении action и adventure, поддержка cooperative play в одиночном режиме и многопользовательской игры в Интернете..." Хотя, стоп. Последняя информация обладает некоторой ценностью. Мультиплейер для Core — это ново и свежо. Радуются, небось, как дети.

Михаил **СУДАКОВ**

Зловещие, мертвые и довольные этим!

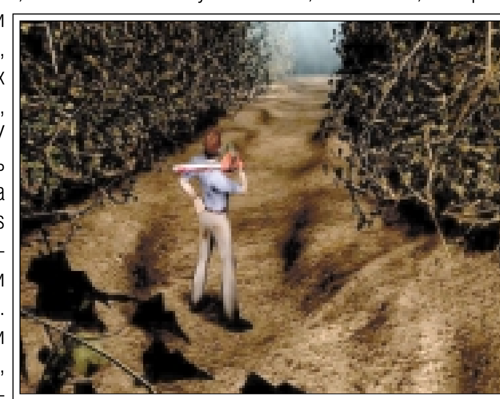
Evil Dead 4: Hail to the King

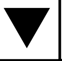
- www.evildeadgame.com
- Survival-horror
- Heavy Iron Studios
- www.heavyiron.com
- THQ
- www.thq.com
- Конец 2000 г.

СЭМ РЕЙМИ (SAM RAIMI) ПРОСЛАВИЛСЯ не черным фильмом "Человек тьмы", не черным вестерном "Быстрый и мертвый" и даже не черным триллером "Простой план". Его имя стало известно в конце восьмидесятых, с выходом "Армии тьмы" — последнего из тройки сверхлегкомысленных, примитивных, кровавых, но в чем-то привлекательных ужастиков о Некрономиконе и зловещих мертвецах с Брюсом Кэмпбеллом (Bruce Campbell) в главной роли. Черных, с темно-красным юмором, аморальным и брутальным до предела и после него. После того как Рейми пошел на повышение, он забросил свою трилогию и даже не помышлял о четвертой истории про зловещих мертвецов и Эше, человеке с милыми странностями и бензопилой в качестве протеза...

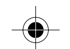
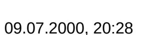
Лицензию на "Зловещих мертвецов" подобрала на усеянном трупами поле брани THQ, то есть купила ее у Renaissance Studios на целых пять лет. В порыве вдохновения из отборных ветеранов игрушки Parasite Eve была создана спецкоманда Heavy Iron Studio, коей был отдан приказ: продолжить сагу об одиночке Эше, однoруком крестоносце, противостоящем злу Некрономикона. Сначала игра получила прозвище Ashes to Ashes, а теперь именуется Hail to the King (звучит здорово).

Все начнется в лесах, следующей зимой, через восемь лет после событий "Армии тьмы". Нас ждет знакомая хижина, чьи стены завешаны все теми же постерами, что и в первых двух фильмах, в том числе и "У холмов есть глаза" Уэса Крейвена (Wes Craven), у которого с Рейми была вендетта. Кстати, Рейми и здесь при деле, как и вся остальная команда "Мертвецов". Команда разработчиков под руководством Скотта Крейгера (Scott Crager) сознается, что им помогают и Рейми, и продюсер всей серии Роб Тейперт (Robert Tapert), и, уж конечно, Кэмпбелл, которого

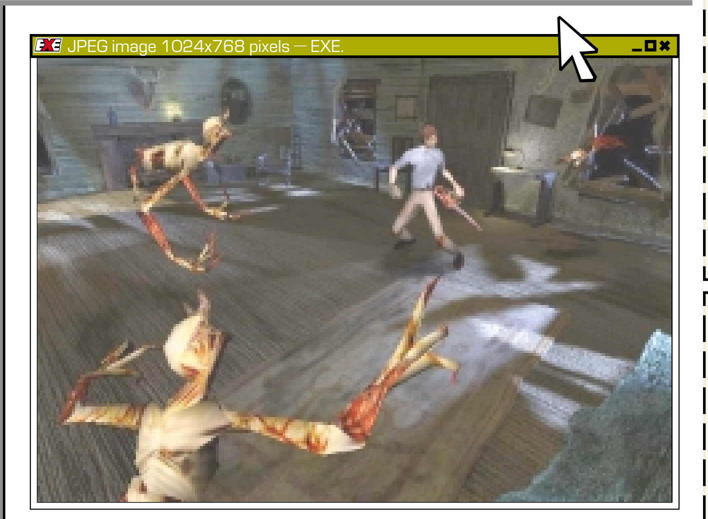










они вдобавок уже вовсю фотографируют — на модели. Кроме того, на Брюсе “Tachyon” Кэмпбелле — вся озвучка главного героя, донельзя искренняя и непосредственная, с кучей фирменных ужимок, которыми так восхищался брат Скар в своем космическом отчете.

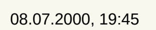
Многочисленные живописные полотна демонстрируют нам беднягу Эша весьма скромных габаритов, окруженного полчищами, легионами зубастых и клыкастых зомби (а также пожирателей мертвечины и демонов Некрономикона) неизмеримой кровожадности. Не слишком свежие свиньи, летучие мыши с черепами и обычные скелеты, умершие члены скаутских отрядов в характерной зеленоватой униформе, местная деревенщина (тоже давно отдавшая швартовы) пивных габаритов и пожиратели — обычные и такие, что кроме вашей плоти уплетут заодно и вашу душу. И как же он сумеет управиться со всем этим виварием традиционными топором, двустволкой и пресловутой бензопилой?! Тем более что на помощь хороших ребят а-ля Nocturne или хотя бы Devil Inside рассчитывать нечего. Нет здесь хороших ребят! Есть только хижина, черный лес, расчерченная тенями дорога и могилы, могилы, могилы...

Сдача новостройки намечена на конец года, а пока что у HIS уже отточены и пригнаны в движок рабочие детали, и дизайнеры возятся с раскадровкой от фильмов, примериваясь, куда бы вогнать заветную хижину, заветный лес и, конечно, заветный мост. Работы у них еще навалом, тем более что Evil Dead разрабатывается сразу для двух платформ — ПК и Dreamcast. Ветераны из HIS кроют последними словами период своей работы на Square и клянутся в вечной верности THQ, которая только одна и может, как они уверяют со слезами на глазах, предоставить в наше время пищу и кров команде, мечтающей разработать игру в стиле Resident Evil.

Да, все они — большие фанаты Resident Evil, в чем мог убедиться каждый, кто видел Parasite Eve. Как вы, конечно, знаете, RE — мерзость, а PE еще хуже, однако сами игрушки этого мифического жанра стали куда более привлекательными с выходом Nocturne. Жанр не помеха, был бы движок и желание. Что забавно, THQ, прославившаяся симуляторами рыбалки и играми для детишек, благосклонно кивает корпоративной головой. Враги — подлые зомби и порождения зла, герой — Эш, постоянно делающий и говорящий на редкость тупые вещи, но все же HIS отчаянно пытается придумать хоть самые плохонькие головоломки. “В RE же было”, — грустно говорят они и идут в кинозал смотреть интеллектуальное кино “Армия тьмы”. Кстати, самая большая их мечта — сделать нелинейный сюжет с несколькими альтернативными концовками. Помните? Поскольку лицензия куплена на пятилетний срок, сиквелы уже запланированы — на годы вперед. Это как бензопила на руке — раз запустишь, не остановишь.

Фраг **СИБИРСКИЙ**







Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 сентября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 сентября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 сентября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 сентября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 сентября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».

Еще одно вторжение

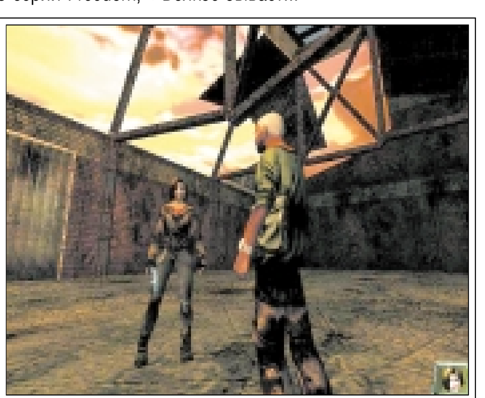
Freedom: First Resistance
- www.redstorm.com/freedom
- Action
- Red Storm Entertainment (разработчик/издатель)
- www.redstorm.com
- 3-й квартал 2000 г.

ПОХОЖЕ, В RED STORM НАЗРЕВАЕТ революция, грозящая полным сменом курса п. и децентрализацией власти. Том Клэнси для них уже недостаточно хорош, и внимание переключается на Энн Маккефри (Anne McCaffrey), автора бестселлеров из серии Freedom, повествующих о борьбе отряда Resistance с поработившей Землю расой захватчиков Catteni. И то дело — не все же с террористами воевать! Да и славное имя Rainbow Six уже заезжено на много километров. Впору менять покрышки.

А в главной роли, представьте себе, засветилась девушка. Это, наверное, чтобы уж никаких аналогий со спецназовцами. Хотя автоматически напрашиваются другие — даже не стоит уточнять. Но в Red Storm возмущенно крутят пальцем у виска: “Да как вы смеете, да при чем тут Л.К.?”, однако спустя мгновение тычут своим перстом на залезшую по уши в долги Eidos и мерзко хихикают. Ромеры на них нет.

И в довершение рассказа о главной героине упомянем, что зовут юного борца с пришельцами по-человечески просто — Эйнджел Санчес. Семью, как водится в подобного рода историях, потеряла именно во время вторжения, поэтому ярость и жажда мщения хлещут через край.

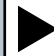
Еще одна странная тенденция, подмеченная нами, — это маниакальная страсть action-разработчиков помещать главного героя в небольшую компанию. Иногда веселую, иногда не очень. Впрочем, создателям RS на роду написано не оставлять крутых парней без должной поддержки, так что возможность командовать тремя персонажами в F:FS нас не удивляет. Говорят, что количество напарников зависит от типа миссии. Главное, чтобы в конце игры Эйнджел не осталась в печальном одиночестве. Всякое бывает...



Игра идет в перспективе от третьего лица, на двадцати “огромных уровнях” и большей частью во всевозможных катакомбах и на замороженных стройках, использующихся Resistance в качестве баз. Звучит уныло, но обнадеживают призывы прятаться в тени и пугать врагов, со зверской рожей выпрыгивая из-за угла. Шутка. Это всего лишь значит, что динамическое освещение и “brilliant AI” никуда не убегут.

...В один прекрасный день наша знойная девчушка наконец доберется до центрального корабля Catteni. Мерзкие алиены еще не знают, каково это — столкнуться нос к носу с решительно настроенной героиней компьютерной игры. Будет сюрприз.

Михаил **СУДАКОВ**



Непременно ищите свою комбинацию цифр среди счастливых номеров в следующем — девятом (9) — выпуске журнала!

“СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ”

Спешите видеть и участвовать!

ТОЛЬКО ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ПРИЗЫ:

25 экземпляров новейшей системы электронных словарей Lingvo 6.0 от компании ABBYY Software House



(2 сканера)

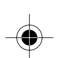
HP ScanJet 3400C

В оснащенном новаторским полупрозрачным корпусом сканере HP ScanJet 3400C сканирование, цветное копирование и отправка документов по электронной почте запускаются простым нажатием соответствующей кнопки. Новое ПО HP PrecisionScan LTX с интегрированными средствами распознавания текстов на нескольких языках.

Приз предоставлен московским представительством компании Hewlett–Packard (www.hp.ru).

Снова и опять!

Game.EXE разыгрывает лотерею “Счастливый УЧУ”, в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала!



“СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ”: ПОБЕДИТЕЛИ

Результаты розыгрыша .EXE-лотереи “Счастливый УЧУ”, объявленной в 7-м номере журнала



HP DeskJet 930C

070023632

Приз предоставлен московским представительством компании Hewlett-Packard (www.hp.ru)

РОЗНИЦА



070027259
070034447

Игра “КА-52 против Команча”



070008008
070028102

Игра “Земля 2150: Война миров”



070012678
070029685

Игра “Машина времени”

070005705
070034983

Игра “Одиссея”

070011196

“Курс математики”

Игры предоставлены компанией “1С” (www.1c.ru)

Интернет-карты от компании “Россия-Онлайн”

50 часов за 20 r.u.

070007230
070016489
070021026

Онлайновые игры с Россией-Он-Лайн! (www.online.ru)
тел.: (095)787-1222, (812)311-8412



070010263

“Курс физики (механика) для школьников и абитуриентов”

070033785

“Английский — путь к совершенству”

Призы предоставлены компанией “Медиа-Хауз” (www.compulink.ru/cdrom)

ПОДПИСКА



070001247
070002545

Игра “КА-52 против Команча”

070000021
070001821

Игра “Земля 2150: Война миров”



070000451
070002360

Игра “Машина времени”



070000795
070001996

Игра “Одиссея”

Новейшая система электронных словарей Lingvo 6.0

Приз предоставлен компанией ABBYY Software House (www.abbyy.com)

070000050	070001799
070000163	070001932
070000263	070002015
070000477	070002173
070000624	070002319
070000760	070002324
070000845	070002505
070000944	070002608
070001013	070002780
070001117	070002785
070001357	070002862
070001613	070002987
070001758	

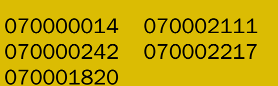
Игры предоставлены компанией “1С” (www.1c.ru)

Интернет-карты от компании Zenon N.S.P. на любые услуги в размере $30



070000014 070002111
070000242 070002217
070001820

Вы платите только за то, что вам необходимо!
www.zenon.ru, (095) 250-4629



Если на вашем экземпляре июльского номера Game.EXE имеются эти номера, звоните нам по тел.: (095) 232–2261 или пишите по адресу: myluckyexe@game–exe.ru

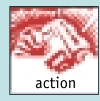
ЕСЛИ ВАМ НЕ ПОВЕЗЛО СЕЙЧАС — ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОВЕЗЕТ В БУДУЩЕМ!

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ ЛОТЕРЕЯ стр.31

Ищите уникальный 9-значный номер в правом нижнем углу на обложке своего экземпляра #7’2000 Game.EXE!

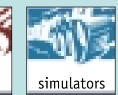
Да... и не забудьте, пожалуйста, подписаться на Game.EXE через редакцию. Договорились?..

















Олег
ХАЖИНСКИЙ

СВОБОДА БЫТЬ ЛУЗЕРОМ

Сколько реализма ты сможешь проглотить за один раз?

Однажды воспитательница в детском саду спросила у детей, кем они хотят стать. Дети хотели стать космонавтами, продавцами мороженого и киллерами. А одна девочка — волшебницей. “Это невозможно, девочка, — сказала воспитательница. — Волшебников не бывает, бывают только клоуны и фокусники”. Вот и я думаю, глядя на окружающих меня шарлатанов и клоунов, может быть, все они просто несостоявшиеся волшебники?

Но колонка будет о другом. Предполагалось, что о новейших методах управления в тактических симуляторах, но тема показалась мне слишком мелкой. Подумаешь, методы управления — какое занудство. Решил написать про свободу, но кто я такой, чтобы писать о свободе? Как обычно, иду на компромисс — пишу о свободе в тактических симуляторах.

Мои самые нелюбимые места в играх – это границы карты, стенки и углы.

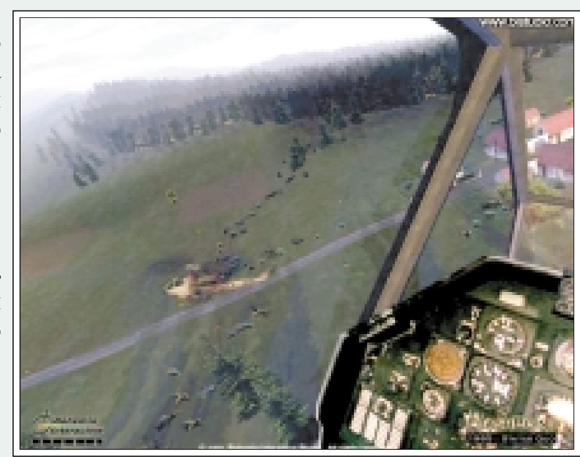
Радостно у входа

Не знаю, как вы, а я не люблю, когда игра меня ограничивает. Когда вдруг становится ясно, что у нее есть края. Мои самые нелюбимые места в играх — это границы карты, стенки и углы. Если подойти к дому очень близко, становится заметно, что у него нарисованные окна и двери, которые ни за что на свете не откроются на твой стук. Чувствуешь себя обманутым, когда персонаж вдруг начинает повторять свою реплику, как попугай. На определенной стадии игры это равносильно превращению твоей собственной семьи в роботов. Все эти годы они были киборгами. У мамы отвинтилась рука и рассыпались пружинки, а брат уперся лбом в стену и шаркает по полу босыми ногами — сбой в системе навигации.

Наилучший случай, когда вы с игрой находитесь в гармонических отношениях. Ты не задаешь лишних вопросов, а она не разочаровывает тебя по пустякам. Чем выше уровень абстракции, тем легче достичь такой гармонии. Но современные игры становятся все менее абстрактны. Наоборот, они изо всех сил пытаются скопировать реальность. Все меньше остается стратегий — они превращаются в симуляторы. К тем, что попроще, мы добавляем приставочку “аркадный”. Motocross Madness 2 — это аркадный симулятор. Rainbow Six — тактический симулятор. А Black & White — симулятор, простите, православные, самого господа бога. И так далее.

Не любят

Между тем, только очень гениальные или очень больные разработчики действительно хотят создать игру, в которой игроки чувствовали бы себя совершенно свободно. Это немыслимо


Flash Point








сложно, неоправданно дорого, а главное — игрокам это и не нужно. Даже если такая идея и витает в их нестриженых головах до подписания контракта с издателем, она быстро улетучивается после, уступая место проблемам куда более важным: как сдать игру в срок, как сделать игру доступной массам, в какой стране скрыться от преследования финансовых органов. Только сыра земля знает, сколько интереснейших проектов полегло в битве с суровой реальностью. До нас доходят единицы — не лучшие, нет. И все же на каждый Battlecruiser 3000AD приходится свой Daggerfall, а значит — попытки будут продолжаться.

А вкусно?

Из свежих проектов, навскидку — чешский Flash Point 1985 Status Quo (www.flashpoint1985.com) и русско-американские Private Wars (www.publicwars.com, www.privatewars.com) имени нашего соотечественника Сергея Титова. “Свежими” игры можно назвать лишь условно — обе находятся в разработке с 1997-98 гг. Впрочем, для игр такого уровня три года не возраст, их можно разрабатывать бесконечно.

Про Flash Point, самый реалистичный в мире симулятор холодной войны, мы писали около года назад, за это время игра потеряла издателя — Interactive Magic, зато обрела более четкие формы. Разработчики из Bohemia Interactive полны оптимизма и обещают выпустить продукт в третьем квартале 2000-го.

Авторы не поленились смоделировать огромное количество американской и советской военной техники (всего около 50 единиц), начиная от AH1 Cobra и заканчивая “козлом” — королем российского бездорожья (www.uaz.ru). Главная “фишка” состоит в том, что всем этим можно управлять.

ГРИБНИК ЗАБЛУДИЛСЯ В ЛЕСУ И ВЫШЕЛ К ДЕРЕВУШКЕ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ГДЕ ОН НАХОДИТСЯ, ТЫЧА ЗАСКОРУЗЛОЙ РУКОЙ В КАРТУ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ...

Flash Point

“Да, солдат может играть любую роль, какую только можно придумать. Вы можете быть пехотинцем, минером, сапером или врачом. Вы можете сесть за руль джипа или грузовика, причем в грузовике будут сидеть другие игроки, если это multiplayer. Вы можете поместить себя в танк или БМП, причем в любом качестве — водителя, стрелка, командира, или же находиться на борту летательного аппарата. Боже мой, вы даже можете плавать на лодке (для этих целей у нас есть Mark II PBR). Мы включили в игру почти все, о чем нас просили игроки. Вы можете покинуть техническое средство в любую секунду, как пожелаете. Вы сможете вести его самостоятельно или просто откинуться на спинку стула, доверившись AI. Разрешено не все — но очень многое...”

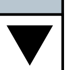

Flash Point

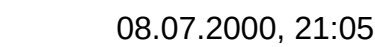
Чувствуете, как бальзам медленно стекает по сердцу куда-то на пол? Это был фрагмент интервью, данного разработчиками сайту GA-Strategy (www.ga-strategy.com). Порывшись в Интернете, я обнаружил и другие сценарии нашего поведения: обычный пехотинец бегает по лесу с автоматом в руках (оригинально!); командир руководит отрядом из 11 человек, определяя формацию, способ перемещения и поведение подчиненных; пилот UH60 Blackhawk с восемью десантниками внутри ищет хорошее место для приземления; командир ведет в атаку взвод из четырех Abrams; Джеймс Бонд ворует БМП и давит вражеских солдат; снайпер залез на колокольню и прикрутил оптический прицел; грибник заблудился в лесу и вышел к деревушке, чтобы узнать, где он находится, тыча заскорузлой рукой в карту Смоленской области...

Надеюсь, теперь понятно, почему Flash Point все еще не появился на свет? Впрочем, я не стал бы тратить ваше время на знакомство с утопией. Коллеги из английского журнала PC Zone, имевшие возможность познакомиться с игрой поближе, написали следующее (не буду переводить, и так все ясно): “The best bits of Hidden & Dangerous, Battlezone II, Team Fortress 2, Wargasm and Delta Force 2 — all rolled into one big, heavy, metal gaming ball and set to rock all over our world”.

“Не слышу вас”

Автор Private Wars, московская компания TS Group, руководимая Сергеем Титовым, не ставит перед собой целью смоделировать все живое. Танкисты не летают на вертолетах, а из саперов получаются никудышные снайперы. Лучше заниматься чем-то одним, но делать это хорошо. Private Wars — это тактический симулятор а-ля Rainbow Six с совершенно невероятным уровнем свободы и реализма. Если хотя бы половина из









того, что обещают разработчики, появится в финальной версии, мы все умрем со счастливыми улыбками на лицах. Журнал достаточно часто пишет об этой игре, я же хочу обратить ваше внимание на серию статей “A modest proposal for commander implementation”, совсем недавно опубликованных разработчиками на сайте Public Wars.

Суть идеи вкратце такова: чудес не бывает, только командир отряда имеет некоторое представление о месторасположении его людей. Бойцы оснащены GPS, их координаты передаются на некий карманный компьютер, связь осуществляется по рации. Никакого радара в правом нижнем. Чтобы взглянуть на компьютер, нужно на него взглянуть. При этом командир совершенно беззащитен, его может убить даже ребенок — если как следует размахнется. Рядовые бойцы, а также командиры подгрупп таких чудо-компьютеров не имеют, поэтому вынуждены доверять словам своего главковерха. Последний, в свою очередь, не имеет возможности “смотреть чужими глазами”, поэтому обязан верить словам подчиненных. Иначе говоря, все как в жизни. Дело только за кабельными модемами, чтобы все участники игры могли переговариваться в реальном времени.

> **Время Half-Life наоборот. Я всего лишь пешка, маленький охранник, который ждет главного героя в лаборатории пятого уровня, помогает ему уничтожить пару пришельцев и гибнет под пулями автоматической охранной системы.**

Жарко

Итак, давайте попробуем завершить наше повествование и для проформы подведем какой-нибудь итог. Может быть, описанные выше игры никогда не появятся на свет или, появившись, тотчас погибнут от рук обманутых покупателей. Может быть, эти игры наконец изменят чье-то лицо. Если не игровой индустрии в целом, то хотя бы наше собственное. Мы желаем разработчикам успеха, но в рамках истории судьба Flash Point и Private Wars не имеет существенного значения. Рано или поздно все это будет сделано.

Меня интересует другое. Меня интересует, как реализм повлияет на компьютерные игры. До сего момента они давали нам возможность почувствовать себя кем-то другим. “Мы” — могучий герой, гуттаперчевый заяц, мудрый волшебник, хитроумный политик и удачливый бизнесмен. Иногда мы терпим поражение, но это лишь шаг на пути к победе. Где бы мы ни находились, мы всегда в центре. Игра окружает нас со всех сторон, поддерживает в трудную минуту, подставляет нужных персонажей и открывает за них рот. Каким бы дебилом я ни был в реальной жизни, в компьютерной игре у меня все получится.

Но чем свободнее будет виртуальный мир, тем меньше игра будет о нас заботиться. В какой-то момент ты перестанешь быть осью, вокруг которой все крутится, и превратишься в небольшой фрагмент механизма, одну из деталей, может быть — важную, но вовсе не главную. Такие вещи уже происходят в онлайновых играх. Свобода и реализм открываются для нас с новой стороны.

В Flash Point ты можешь играть роль одного из десяти пассажиров БМП, которая через пять минут подорвется на мине, умело заложенной соседом по подъезду Василием. В Private Wars ты рядовой спецназовец, который не имеет ни малейшего представления о ситуации в целом и только выполняет приказы командира. То, что командир может быть компьютерным персонажем, знать не обязательно — это ничего не меняет.

Время Half-Life наоборот. Я всего лишь пешка, маленький охранник, который ждет главного героя в лаборатории пятого уровня, помогает ему уничтожить пару пришельцев и гибнет под пулями автоматической охранной системы.

Время Рэмбо безвозвратно уходит в прошлое. Я мечтаю об играх, где буду свободен настолько, чтобы обо мне все забыли. Свобода не быть супергероем. Свобода не быть первым. Свобода умереть от шальной пули. Свобода отсидеться в окопе. О таких вещах мечтается в тридцатиградусную жару при сломанном кондиционере.




Flash Point


Private Wars

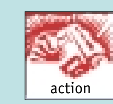














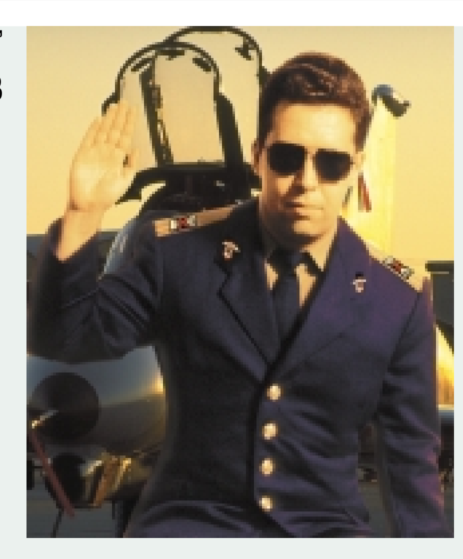








Андрей "Хорнет"
ЛАМТЮГОВ



В ТЕМПЕ ВАЛЬСА

...И последнее, что осталось

Пожалуй, да, последнее — если говорить о тех сквозных авиасимуляторных героях, которые отправляются в свободный полет по нажатию кнопки. Чтобы завершить этот ряд, нужно замолвить пару слов о еще одном персонаже, срабатывающем по нажатию. Вот только улетать он никуда не собирается.

Человечество успело создать великое множество авиационных пушек — про все не расскажешь. Но есть одна, с которой нашему брату приходится иметь дело чаще прочих. F-14, F-15, F-16, F/A-18, F-22... и еще кое-что, не столь знаменитое. Припоминаете?

При наличии отсутствия

Смех смехом, но во вторую мировую нормальных авиационных пушек у Америки не было. У 20-миллиметровой "Испано", стоявшей на "Лайтнинге", была слишком мала начальная скорость. "Эйркобра" со своим 37-миллиметровым стволом вообще не считается — в силу малой распространенности. Словом, американские летчики-истребители всерьез страдали от того, что их пулеметы уступали по дальнобойности немецким и японским пушкам. Последнюю точку в этих мучениях поставила корейская война.

Смех смехом, но во вторую мировую нормальных авиационных пушек у Америки не было.

Поначалу американцы радовались оттого, что шесть сейбровских пулеметов имели серьезное преимущество в скорострельности и начальной скорости перед тремя пушками МиГ-15 (начальная скорость критична для точности стрельбы — чем она больше, тем проще брать упреждение). Но оптимизм быстро улетучился: для достижения результата некоторым приходилось вколотить весь свой боекомплект в один-единственный МиГ! У "наших" ситуация была проще: одно-два попадания из 37-миллиметровой пушки — и все. Тут дело было еще и в том, что самолет, подбитый на большой высоте, принципиально отказывался гореть.

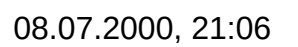
В 1950 году, когда и началось все это корейское безобразие, "Дженерал Электрик" уже работавшая над так называемым "Проектом "Вулкан", создала три опытных образца нового оружия. Лучшим из них было признано изделие T171, имевшее калибр 20 мм. А в серию оно пошло под индексом M61.



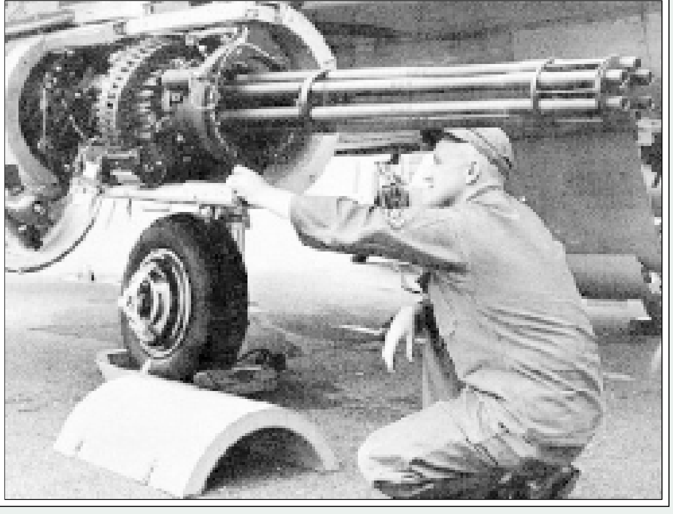
F-16. Вот так "Вулкан" выглядит снаружи...











...а вот так — изнутри.

Впоследствии отделение “Дженерал Электрик”, которое занималось “Вулканами”, перешло к “Локхид-Мартин”. Но это уже просто к слову пришлось.

I'll be back...

“Вулкан” появился на свет почти одновременно с новым авиационным оружием — управляемыми ракетами класса “воздух-воздух”. Эти ракеты прогрессировали настолько шустро и демонстрировали такие успехи, что к началу вьетнамской войны специалисты из всех стран пришли к однозначному выводу: авиационные пушки отправятся в тот же музейный рай, где ныне счастливо пребывают мечи, луки, кавалеристы с лошадками...

Такие настроения наблюдались до тех пор, пока во Вьетнаме новейший (а потому исключительно ракетный) “Фантом” не встретился с устаревшим (а потому вооруженным пушками) МиГ-17. Результат не заставил себя долго ждать: выяснилось, что даже после внедрения ракет ближний маневренный бой для истребителя — это норма, а ракеты имеют такую неприятную особинку, как минимальная дальность пуска. Если цель ближе, чем эта дальность, то стрелять нельзя — не успеешь навестись.

И “Вулкан” вернулся на самолеты. В качестве паллиатива американцы шустро спроектировали пушку в подвесном контейнере.

...Такие настроения продолжались до тех пор, пока во Вьетнаме новейший (а потому исключительно ракетный) “Фантом” не встретился с устаревшим (а потому вооруженным пушками) МиГ-17.

И опять к слову: на какое-то время “Вулкан” остался не у дел в авиации, но это не значит, что он не применялся вообще. Те, кто играл в Apache/Havoc/Comanche/Hokum (думаю, такое объединение вполне справедливо), помнят американские зенитно-артиллерийские комплексы M163. Так вот, это наш герой на шасси БТР M113; в некотором роде родственник отечественной “Шилки”. Кроме того, “Вулкан” засветился и на флоте — на боевых кораблях эти артустановки образуют самый последний рубеж ПВО на пути вражеских противокорабельных ракет.

И раз уж мы заговорили о различных инкарнациях нашего “Гатлинга”... В авиации его судьба тоже, скажем так, нелинейна. На F-14, F-15, F-16 стоит модификация M61A1. А на F/A-18 и F-22 — M61A2. Отличаются они друг от друга главным образом тем, что “двойка” имеет меньшую массу — в основном за счет нескольких укороченных стволов.

Наконец, существует пушка M197, дальний родственник “Вулкана”, — всего три коротких ствола и другой механизм подачи снарядов. Ее создали для “Кобр” — американских ударных вертолетов, которые стали жертвами стремления разработчиков “обвиртуаливать” только самую современную технику. В результате виртуальных “Апачей” пруд пруди, а “Суперкобр” — раз, два и обчелся. Хотя история у них куда более долгая...

Пара слов о матчасти

“Гатлинг”. Некоторые всерьез полагают, что блок его стволов вращается лишь для того, чтобы лучше охлаждаться. В этом есть некоторая доля истины. Но настоящая причина заключается в том, что такой подход позволяет распараллелить процесс — выстрел, заряжание и экстракция гильзы происходят одновременно на разных стволах. Именно поэтому все “Гатлинги” твердо держат первенство по скорострельности. Максимальный темп стрельбы “Вулкана” — 6000 выстрелов в минуту. Это не предел: выполненный по той же схеме пулемет “Миниган” (настоящий “Миниган”, калибра 7,62, а не его многочисленные виртуальные пародии) может “разогнаться” и до 10000.

При такой спешке чем-либо бить по гильзе для выстрела времени просто нет. А потому в “Вулкане” для воспламенения зарядов используются электрические импульсы.

На земле такие рекорды без надобности. В воздухе — совсем другое дело. В маневренном бою ни одна нормальная цель не позволит вам всадить в нее очередь строго с хвоста с нулевым упреждением. Чаще всего приходится изображать “шланг” из снарядов; вражеский самолет пересекает его; процесс сопровождается отлетом клочьев. Для смертельного удара необходимо, чтобы “шланг” был как можно плотнее. Если прицел взят правильно и вражеский истребитель проходит перпендикулярно нашему курсу на скорости в 1000 км/ч, то он получит пять-шесть попаданий. В принципе, этого достаточно.

Звук очереди M61 довольно своеобразен. Понятно, что отдельные выстрелы неразличимы; на мой взгляд, получившаяся мелодия немного напоминает звук работы бензопилы.

И еще такой нюанс. “Вулкан” — это не автоматическая пушка. А какая тогда? Механизированная. В чем разница? Автоматическое оружие при перезарядке полагается исключи-







Kolumns08.p65 40 08.07.2000, 21:06





тельно на собственные силы — скажем, на энергию отдачи от предыдущего выстрела. Или на отвод части пороховых газов, образовавшихся от него же. А механизированным изделиям требуется дополнительная силовая установка. Если вы решили использовать "Вулкан" в домашнем хозяйстве, то вам понадобится мотор мощностью в 35 "лошадей" — чтобы стволы провернуть. На настоящем самолете для этого используется как правило гидравлический привод. Реже — электромотор.

Всякие мелочи

Конечно, даром тут ничего не дается. При нажатии на гашетку пушка открывает огонь не сразу, а через 0,3 секунды — именно столько времени требуется на то, чтобы раскрутить стволы. Вот этот нюанс не изображается ни в одном симуляторе.

Завершение стрельбы ставит новые проблемы: несколько снарядов остаются на разных стадиях пути к стволам. А потому пушка лишний раз проворачивается вхолостую и снаряды-неудачники отправляются в тот же контейнер, где собираются стреляные гильзы. Причем точно учесть такой дополнительный расход невозможно; на F-16 соответствующий компьютер по завершении стрельбы просто вычитает из остатка боекомплекта еще семь штук. В среднем их получается действительно столько. Возможное накопление ошибки с каждой очередью тоже нигде не имитируется.

Вообще, подача снарядов к пушке, которая молотит с такой скоростью, — это отдельная песня. Которую мы сейчас исполнять не будем, а то длинновато получится. Особенно если учесть, что все сооружение для каждого типа истребителя выглядит немножко по-своему.

Конечно, даром тут ничего не дается. При нажатии на гашетку пушка открывает огонь не сразу, а через 0,3 секунды – именно столько времени требуется на то, чтобы раскрутить стволы. Вот этот нюанс не изображается ни в одном симуляторе.

И еще одна мелочь... декоративного плана. Возьмем для примера тот же F-16. "Птичка" весьма и весьма фотогеничная, так что увековечивают ее частенько. И на многих фотографиях можно видеть черное пятно вокруг пушечной амбразуры. Это вовсе не пороховая копоть, как можно подумать. А особый графитовый аэрозоль — его напылили туда специально для того, чтобы от дульного пламени не обгорала краска на обшивке.

Вторая составляющая

Это, ясное дело, снаряды. Обычный набор для авиационных пушек: бронебойно-зажигательные и фугасно-зажигательные; последние снабжены трассерами. Еще есть учебные снаряды — простые стальные болваночки.

"Вулкан" может работать и по наземным целям (это, впрочем, и так все знают). С известными оговорками. К примеру, во время Войны в заливе истребителям запрещалось заниматься этим делом — дабы не снижаться до высоты, на которой тебя могут достать уже упомянутые здесь "Шилки" со товарищи.

К тому же калибр в 20 мм слегка маловат для штурмовки. На базе F-16 создавался истребитель-штурмовик AF-16, вооруженный 30-миллиметровой пушкой, но дело как-то не пошло.

Последнее, что есть по этой части, — снаряды PGU-28. Говорят, что они эффективно поражают цель на расстоянии втрое больше обычного.

Death is not the end

"Вулкан" — тоже долгожитель. Правда, за полвека он эволюционировал не так уж и сильно, а потому его портрет на фоне времени получается несколько статичным.

Главное завершающее слово о "Вулкане" будет таким. Хорошо, что на современных истребителях есть пушки! В противном случае виртуально-воздушный multiplayer лишился бы такой принципиально важной вещи, как режим guns-only. Пустить ракету любой дурак сумеет. А вот занять хорошую позицию для точной очереди — это дело не для дилетантов.

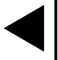
А потому перефразируем классическое мотто так: из всех видов авиационного оружия важнейшим для нас является "Вулкан", multiplayer rules, death is not the...

Виртуальный F-15. Очередь пошла.

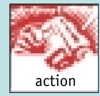














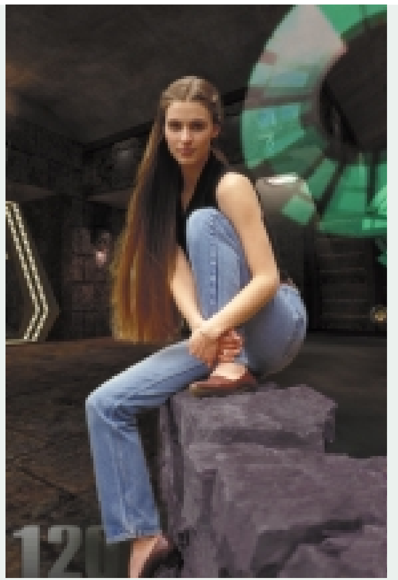








Маша
АРИМАНОВА





САГА СТРАНСТВИЙ

Удивительные миры Фредерика Рейналя

“Опасное это дело — перешагнуть порог. Только ступи на дорогу, и не заметишь, как она заведет тебя в места странные и опасные, и вот уже незнакомые горы кругом, а вдалеке течет река, которой ты не знал...”
(Дж.Р.Толкиен.)

Своего рода перекресток между Западной Европой и Средиземноморьем, Лион (Франция), где по окраинам друг другу в затылок дышат многоэтажки собирателей хлопка, а центр представляет собой этакий музей под открытым небом архитектурной старины во флорентийском вкусе, нельзя назвать ни слишком умеренным, ни чрезмерно вычурным городом. Под его щербатыми гранитными львами уютно и надежно разместился Юбер Шардо с его Gamesquad, а неподалеку с не меньшими удобствами расположились компания No Cliche, ранее называвшаяся совсем по-другому, и старый соратник Шардо, Фредерик Рейналь (Frederick Raynal)...

...Который и станет героем нашей новой истории, а значит... ну да, героями наших историй, как вы могли убедиться, просто так не становятся.

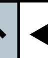
Итак, наверняка при упоминании этого имени в вашем мозгу что-то щелкнуло и теперь крутится, постукивая и отзываясь эхом в отдаленном уголке вашей памяти. Не спешите с воспоминаниями. Если вы чуть поумерите свое любопытство и не заглянете в конец текста, а просто последите за развитием событий, то в качестве вознаграждения примете участие в двух путешествиях в пространстве и одном во времени, станете свидетелем великих деяний прошлого и компромиссов настоящего и, кроме всего прочего, узнаете рецепт воздушной кукурузы по-французски. Разве все это не стоит мучений памяти? Самолет уже отплывает, как говорит Остин Пауэрс, место действия — город Лион, время — наши дни. Спешите занять места...

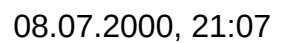
Фредерик Рейналь времен первого “Маленького большого приключения”.

> **Не спешите с воспоминаниями. Если вы чуть поумерите свое любопытство и не заглянете в конец текста, а просто последите за развитием событий, то в качестве вознаграждения примете участие в двух путешествиях в пространстве и одном во времени.**

Порог

Октябрь 99-го, чуть раньше наших дней. Добрые франкоязычные дядюшки представляют на суд миллионов японских подростков свое новое творение: Toy Commander для SEGA Dreamcast, изящную трехмерную безделушку о войне между игрушечными солдатиками и испорченным тинейджером. Крохотные автомобили и самолеты, миниатюрные танки. Предметно-бытовые задания: стрекозоподобный вертолет на полном ходу сбрасывает в чашку таблетку растворимого шоколада. Японские подростки в полном восторге... А вот и счастливый Фредерик, творческий директор, во главе коман-









ды из двадцати одного сотрудника No Cliche, направо и налево раздающий автографы. Думал ли он, в далеком детстве дотрагиваясь до NK14 (а до этого был только неизбежный Sinclair ZX-81), что станет исправным поставщиком развлечений на консоли легкого поведения? Но у Фредерика есть и свои планы...

Конечно, он всегда тяготел к аркадам — только аркады эти под пером Фредерика Рейналя приобретали какую-то совсем уж неаркадную форму. Когда-то Фредерик был контрабандистом, он украдкой переходил черту, и на грани жанров не знал себе равных.

Все началось еще с настольных игр — ему нравились только такие, где он сам мог устанавливать правила. В двенадцать лет Фредерик прослушал курс по электронике — и напрочь забыл о настольных играх. Первая игра, созданная им собственноручно на ZX-81, занимала десять строчек кода. С восемнадцати лет Фредерик работал в семейном магазине (его отец начал торговать компьютерами в начале восьмидесятых), а по ночам делал свою первую настоящую игру — Popcorn (немного CGA-палитры на всамделишном PC-1512). Пусть это покажется сентиментальным, пусть — неуместным, но я скажу: Popcorn был и остается лучшим Arcanoid-творением из всех, когда-либо появлявшихся на свет. Он все еще жив для меня, округлый, плавный, со странным яйцеголовым героем (выбитые шариком и ракеткой светящиеся кукурузные хлопья открывали картины из его яйцеголовой жизни). Гармоничные условия, сравнимые с правилами шахматной задачи, стоили Фредерику множества бессонных ночей...

В LBA2 приключение Твинсена стало настоящим странствием в незнакомые края с привлечением весьма экзотических транспортных средств.

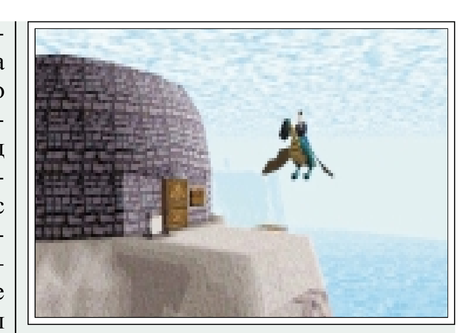
Вдоль по дороге

Вот тогда-то он и понял, как рождаются игры — вспышкой в мозгу, блистательной идеей, развернувшейся в десять секунд. И еще он понял, как долго идея обрастает деталями.

Фредерик стремился к новому, необычному — так он оказался сначала в составе старой команды Шардо, работавшей над Alone in the Dark, а затем, как следствие, одним из первых людей в мире, занимающихся 3D-играми. В самом деле, считает Рейналь и по сей день, до его AitD были созданы всего две трехмерных игры — Virtua Fighter и Robocop. 3D уничтожило нужду в воображении, сказал он однажды. После окончания работ над AitD Фредерик Рейналь стал вице-президентом компании с прекрасным и музыкальным названием — Adeline, Adeline Software. Гром ударил в 95-м году, когда первая игра Adeline стала настоящей нездоровой сенсацией и в одночасье взлетела на первые места в хит-парадах под фанфары изумленных, очарованных рецензентов. В Европе ее звали Little Big Adventure, в Америке — Relentless: Twinsen's Adventure (Adeline Software International/Electronic Arts).

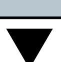
Мир, исполнение, концепция Little Big Adventure (LBA) разорвались ослепительным фейерверком, навеки изменив представление о том, какими должны быть квесты, аркады и игры вообще. За косоугольной проекцией, мягкими цветами и приставучими, врезающимися в память кукольными повадками хрупких, сувенирных персонажей притаился завораживающий рассказ об отважном путешествии Твинсена, маленького человечка в полицейском государстве слонов и тушканчиков, о судьбе его народа (наворачивается слеза) и борьбе незлобивого Пу-Баха Магии ТвинсАна против мерзкого диктатора. Волшебный мячик, забавные квазибоевые искусства и, конечно, отбойный молоток, от которого не будет пощады врагам.

Продолжение Relentless, Twinsen's



LBA2: Твинсен, с удовольствием позирующий нам в одной из самых эффектных сцен своей Одиссеи. Этот невзрачный на вид зеленый дракончик о-го-го как летает!

Odyssey (или Little Big Adventure 2), вышедшее в июле 1997-го (издатель Activision), стало самым ожидаемым сиквелом со времен второй "Цивилизации". В то время говорили не "LBA и LBA2 от Adeline Software", в то время говорили "LBA и LBA2 от Adeline Software и Фредерика Райналя", так что неудивительно, если вы никак не могли избавиться от впечатления, что где-то уже слышали это имя (изрядное неудобство для технического директора Adeline Сержа Плэньёля (Serge Plaignol), о котором вы наверняка никогда не слышали). Во второй части Фредерику удалось не только сохранить удивительную атмосферу волшебства и детскую непосредственность героев, но и увеличить долю собственно путешествия. В LBA2 приключение Твинсена стало настоящим странствием в незнакомые края с привлечением весьма экзотических транспортных средств. Охотясь за Эсмерами, пришельцами с планеты Зилич, кукольный герой в голубой мантии гонялся на багги, переправлялся на пароходах, парил на

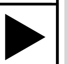




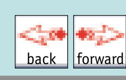


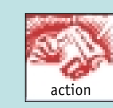






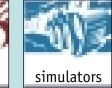


















LBA2: Стандартная изометрия и Твинсен на радующем глаз багги, легко перепутать с гоночной аркадой. Фредерик так полюбил Micro Machines, что сделал Toy Commander — свою версию игрушечных гонок и разборок.

драконах и космических кораблях. Технологии за два года, конечно, шагнули вперед, но не так, чтобы совсем уж разительно: к привычной изометрии с приятными глазу игрушечными фигурками прибавились лихие трехмерные виды с переключающихся камер. Ничего существенного технические новшества в LBA не принесли... если не считать штормовой погоды на том диком острове с маяком на скалах.

Развилка

Между LBA и LBA2 (точнее, в августе 96-го на ПК, в сентябре на PSX) Фредерик и Adeline Software (конкретнее, Фредерик, Серж и Дидье Шанфрей (Didier Chanfray), позже шепнувший на ушко Рейналу идею Toy Commander) сделали еще одну игру, потрясшую не мир, но жанр.

Time Commando (TC) — это хрустальная вершина, звенящая высота аркадных боевиков. Боевые моменты в ранних играх Райнала — самый неудобоваримый компонент, они были слишком примитивны для "спинномозговиков", в то время еще отрывающих головы и вырывающих позвоночники в гуманистической серии Acclaim, и чересчур назойливы для работников больших полушарий. В Time Commando же он поставил бой в центр внимания, возвел его в абсолют, практически исключив все остальные элементы (хотя TC все же сохраняет приключенческий окрас). Путешествие во времени, полный комплект врагов и оружия для каждой эпохи, абсурдное разнообразие, никем более не превзойденное. Рукопашные драки, равные TC, истинные ценители только недавно увидели в фильме "Матрица" (в TC все это шло еще и в полудюжине различных стилей), гладиаторские бои на бронзовых гладиусах и медных спатах не уступают видеофрескам господина Скотта, а пальба из револьверов и двустволки (каждый ствол перезаряжается отдельно!) делает TC в его дикозападном аспекте куда более настоящим вестерном, нежели Wild Wild West. А еще там были тигры, бои в виртуальной реальности, роботы, лазеры и окутанные отравляющими газами окопы первой мировой... Кто бы мог подумать, куда способна завести безобидная на первый взгляд, практически бессюжетная аркадная драка! Между прочим, в силу понятных причин, герой Time Commando для многих навсегда останется безымянным коммандос в желтом комбинезоне. А у него, как и у Твинсена, есть имя. Его зовут Стэнли!

Рукопашные драки, равные TC, истинные ценители только недавно увидели в фильме "Матрица" (в TC все это шло еще и в полудюжине различных стилей).

Долина внизу

Наверное, в TC и кроются истоки текущей устремленности Фредерика к консолям. Впрочем, благодаря необычной природе его игр, мсье Рейналь не потерян и для нас. Неповторимый шарм Little Big Adventure, большого приключения маленького человечка (вот уж воистину, вслед за Alone in the Dark, игра названия), привлек внимание его текущего издателя (пока что по второй игре в новом статусе, которую он изо всех сил стараются закончить, — это, конечно, Agarha (имя пока условное), первый для Фредерика самостоятельный survival-horror, хоть старый приятель Шардо и помогает ему по мере своих сил). Фредерик стремится установить с SEGA те же доверительные отношения, что были когда-то у Adeline с Activision, любимым издателем LBA2 и Time Commando (видимо, ему действительно очень нравится работать под Dreamcast). И SEGA совсем даже не против появления LBA3...

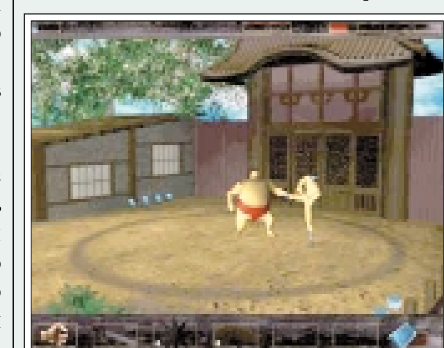
...Так что по большому секрету мы можем вам объявить, что сценарий третьей части саги о Твинсене уже в работе. Что касается ПК-версии, то, так как Фредерик получает минимум три письма в день со слезными требованиями немедленно, немедленно взяться за ум и вернуться в лоно, переговоры с Electronic Arts начаты, и, конечно, этот издатель тоже не устоял перед обаянием парочки Твинсен&Рейналь и проявил небывалую заинтересованность. Вся разработка, по прикидкам Фредерика, займет два-три года. Так что ждите, о владельцы ПК, братья по крови... и вы точно увидите еще много удивительных миров.



Time Commando: Заранее обсчитанный фон, движущийся только в одном направлении, и бойцы со все той же очаровательной грацией движений.

P.S. Искренне благодарю Валерия Наумова (Москва) и за тему этого "Марускиного рассказа", и за вечную преданность серии LBA, и за наведение мостов между редакцией и Фредериком Рейналем. Валерий, я ваша навеки!

Time Commando: Нечеловеческое разнообразие. Выдумки и мастерства, вложенных в TC, хватило бы на двадцать "обычных" игр.

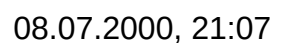






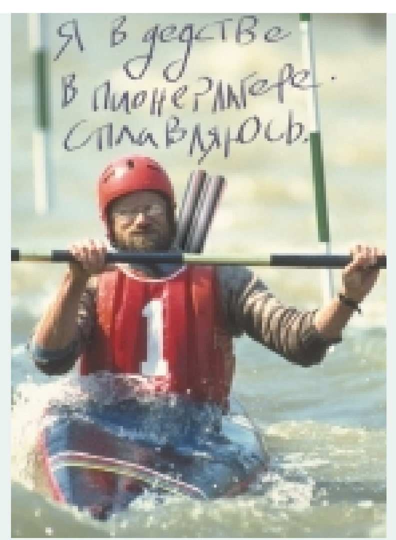








Господин
ПЭЖЭ



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

Нас извлекут из-под обломков...

Не радуйтесь, из-под обломков ПК извлекут не только нас, но и вас. А лично я, старик ПэЖэ, еще немного — и плюну на принципы, и отправлюсь в стан врага, дабы не отставать от всеразрушающего прогресса. Почему, ну почему так получается, что мир ПК может похвалиться только красивыми обещаниями, а <censored> мир приставок эти самые — чаще всего чужие! — обещания берет и с легкостью доводит до заводского конвейера?..



Ай бег йор пардон за краткий экскурс в историю, но без него, увы, никак. В самом начале года нам (ну, точнее, не "нам", а "им" — богатеньким американским буратинам) пообещали, что толпа гигантов компьютерного и игрового бизнеса всерьез взялась за решение проблемы лага при игре по Интернету. Большой человек и друг нашего журнала Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) из Valve Software долго не мыл правую руку, гордясь тем, что именно ее пожимали высокие чины из Cisco Systems, гиганта сетевых "железок". Как говорил потом сам Гейб, "с этим монстром, Cisco, можно прорваться к таким людям, которые нас, Valve, даже на порог не пустят". Между прочим, очень точное замечание: Cisco сейчас стоит дороже, чем Microsoft, и находится на первом месте по этому параметру. То-то. Но слушайте, что было дальше...



Я знаю, город будет

Планов громадьё поражало воображение: PowerPlay, набор стандартов и протоколов, должен был позволить играть по Интернету не хуже, чем по локальной сети, причем даже через модем, и при этом без потери совместимости! "О-го-го!" — кричал я, старик, которого ничем уже не удивишь. Cisco удалось договориться с одним из крупных американских провайдеров, чтобы его пользователи получили PowerPlay, а

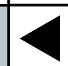
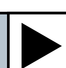


▲ **Dead or Alive 2, (Dreamcast): Грусть в глазах этой девочки с мечом отражается в моей душе, как в зеркале...**

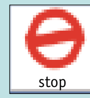
тем временем Valve должна была выпустить вариант Team Fortress Classic с поддержкой этого самого PowerPlay, и все просто обязано было завертеться. Да и не только Valve участвовала в работе: оказать поддержку, правда, на более позднем этапе, обещала куча контор, в том числе киты вроде Epic Games, Looking Glass Studios, Ritual Entertainment, Shiny и др.

Большой человек и друг нашего журнала Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) из Valve Software долго не мыл правую руку...

Во всех посулах твердо значился выпуск первой версии (уже вместе с этим самым провайдером) "в течение пары месяцев", то есть к марту, а "позже в этом году появится версия 2, которая будет стандартом для всей индустрии". Как бы это повежливее? Сейчас, когда я пишу этот текст, на дворе июнь, плавно переходящий (этой ночью) в июль, а ничего похожего пока невид-но. И здесь очень к месту вспоминается, что среди толпы тех, кто заявил

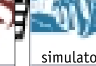




















Street Fighter EX Plus Alpha (PSX): Вот он, победитель нокаутом. Он, конечно, погиб, но его внуки показывают нам всем кузькину мать!

о своем участии, не было id Software (родоначальника сетевых action-игрищ, между прочим), а Кармак даже заявил однажды, что “я, конечно, за то, чтобы сетевая инфраструктура улучшалась, но сегодня там пустота, только голое желание улучшить игру, и ничего больше”. Похоже, его слова были пророческими...

Я знаю, саду цвесть!

А вот аналогичный пример из другой жизни, нам параллельной. Спокойненько, без излишней помпы и визга, некая Sega в середине апреля заявила, что создает новую компанию под простеньким названием “Sega.com”, маленькую, частную и занятую как раз предоставлением Интернет-услуг. Обслуживать она будет и ПК, и Dreamcast, а заодно держать специальную сеть для (ату!) консольных игроков — Seganet. И будет там КАК РАЗ ТО САМОЕ, что нам обещали (да так пока и не сделали, зарразы!) в PowerPlay. То есть стабильный низкий пинг. Ура.

Ну а стартует вся эта околоприставочная развлекаловка 7 сентября, и к тому пафосному моменту игрокам уже предложат 10-12 игр (для приставок, разумеется), и будет там некая технология KAGI, занятая как раз минимизацией задержек...

А чтобы народ активнее подписывался, объявлены скромные-скромные циферки. Те, у кого уже есть Dreamcast, получат $200 в подарок и бесплатную клавиатуру для приставки в момент подписания контракта на два года (по $21,95 в месяц, причем туда входит и Seganet, и неограниченный доступ в Интернет). Есть и возможность купить приставку — и тут же подписаться на таких же условиях ($200 + клавиатура). А пользователи ПК вообще получат и приставку, и клавиатуру бесплатно. И зачем им, спрашивается, после этого ПК?.. Ethernet в этом самом “Дримкасте” будет, mp3-плейер тоже, даже браузер на этом чуде гордится тем, что умеет загружать эти самые mp3. Zip-дисководы, цифровые камеры и прочая требуха тоже в наличии. Нет, пожалуй, только MS Office, но кто из игроков почувствует неудобство от его отсутствия?..

ТЕ, У КОГО УЖЕ ЕСТЬ DREAMCAST, ПОЛУЧАТ $200 В ПОДАРОК И БЕСПЛАТНУЮ КЛАВИАТУРУ ДЛЯ ПРИСТАВКИ В МОМЕНТ ПОДПИСАНИЯ КОНТРАКТА НА ДВА ГОДА.

А забавнее всего знаете, что? — ответы нашего бородатого (о да, он отпустил бородку) друга Гейба Ньюэлла на закономерные вопросы, возникшие после такой провокационной консольной новости. Цитировать бесполезно — ничего, кроме “ах, какая классная эта Sega, что тоже заботится о нуждах игроков, и мы поздравляем ее, что она сможет выделиться на рынке приставок, и радуемся, что она хорошо понимает проблемы Интернета, а цели у нас общие — достичь того, чтобы как можно больше людей получало удовольствие от онлайновых игр”, от него добиться невозможно. Самый надежный способ ничего не сказать — это сказать очень много бессмыслицы. Видимо, и впрямь за живое Гейбушку зацепили...

Журнал закрывается, нас всех тошнит

Если кому-то это еще интересно, дни журналов, ориентированных на ПК-игры, сочтены. И вовсе не потому, что у журналов появились какие-то проблемы. Просто так уж сложилось, что наши любимые “писюки” вышли, так сказать на совсем финишную прямую. Год, два, максимум — три-пять. Одно-два поколения игр, и все. Удивлены? Не надо строить круглые глазки, все началось не сегодня и даже не вчера. Сомнения еще были, конечно, но сейчас развеялись и они.

Итак, помнящие раздел “неравенства” из курса школьной программы без особого труда сравнят общеизвестные цифры тиражей игр для разных платформ и доходов от их продаж. И получат забавную цифру: примерно три. Это — количество РАЗ (а вовсе не процентов), в которые продажи и доходы от приставочной игры в среднем выше. Выше, разумеется, того же самого, но от ПК-игр. А что готов сделать средний капиталист за лишние десять процентов дохода, согласно классикам марксизма? Правильно, продать родную матушку.

Почему возникла такая разница? И это вы меня спрашиваете, жители России, где легальные диски редки, как вода в пустыне? Приставки имели компакт-диски в качестве носителя еще до того, как их стало разумным пересылать по Интернету, а уж прошивки вообще требовали недюжинных знаний и умений, чтобы их использовать. В итоге на Западе приставочное пиратство было куда слабее.



Soul Blade (PSX): Посмотрите, как выглядело предыдущее поколение приставочных игр, и оцените, как редко можно апгрейдить приставку.

Народ просит дешевого счастья

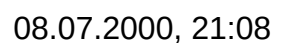
Да и не только в пиратах дело. Есть еще и чисто ценовой вопрос. Какая семья (даже не в России, а во всем мире) способна подарить своему чаду “игрушку” за пару тысяч долларов? И неважно, когда происходит дело, — цена “стандартного” ПК как была больше тысячи долларов, так и осталась. Ну, может быть, самую чуточку снизилась, вместо двух тысяч сейчас составляет полторы. Игры всегда требуют современного “железа”... Сегодня “топовая” видеокарта стоит три сотни долларов. А за соседним прилавком за те же три сотни можно купить полноценную приставку. И такие суммы у покупателей есть, и отдавать их почти не жалко, для родно-

















го дитятки, как-никак...

На компьютерах, стоящих на работе, особо не поиграешь, значит, и они не рынок. Что остается? Только избранные богатые, изредка покупающие (а изредка — ворующие) ПК-игры. Мало их, страшно далеки они от народа. Да и требования у них завышенные, то сюжет им подавай, то художественную ценность, а то и геймплей на блюдечке... Зачем напрягаться, если те же деньги можно заработать на аркаде, изготовляемой за полгода с бюджетом, в разы меньшим, чем последующие затраты на рекламу?

Более того, на самом деле, приставку можно отдавать даже даром, то есть по себестоимости. Деньги зарабатываются все равно не на ней, а на играх. Уж раз эта "железка" стоит около телевизора, чадо будет целыми днями нудеть "купи мне кваку, купи мне кваку!", и родители рано или поздно не устоят. И приобретут приставочную игру с накрутками, каких не видел свет. И окупят все затраты на разработку, рекламу и оплату места на полках магазинов.

Gran Turismo 2000 (PSX2): Модели машин с такой детализацией возможны на приставках только потому, что из их "железа" выжаты последние капли желудочного сока.



Прикосновение Мидаса

Мидас. Жил когда-то в древней Греции такой царь. Народу запомнился тем, что, по легенде, добился того, чего хотел: его прикосновение начало обращать все что угодно в чистое золото. В наши дни, похоже, история повторяется, а поговорка "деньги к деньгам" приобретает особый смысл. Фирма Microsoft, за что бы ни взялась, способна вложить в это столько денег, что у остальных желающих не остается никаких шансов.

ФИРМА MICROSOFT, ЗА ЧТО БЫ НИ ВЗЯЛАСЬ, СПОСОБНА ВЛОЖИТЬ В ЭТО СТОЛЬКО ДЕНЕГ, ЧТО У ОСТАЛЬНЫХ ЖЕЛАЮЩИХ НЕ ОСТАЕТСЯ НИКАКИХ ШАНСОВ.

Захотела Интернет подмять — подмяла, отстрелив по ходу дела Netscape и убедив всех, кто попался, что NT как сервер — круче любого UNIX'а (что, разумеется, неправда, но кого это волнует?). Захотела игры делать — пожалуйста, один из ведущих издателей. Сейчас пробивается в изготовители palmtop'ов — и я верю, что Palm долго не заживется, Windows CE вытеснит его в ближайшие пять лет.

И вот, наконец, обнаружилась очередная ниша, которую Micro$oft сочла достаточно выгодной, чтобы "окучить". Не просто игры, а приставочные. Появился X-Box. Подробности его внутреннего устройства, разумеется, будет описывать по мере их выяснения Николай Радовский, а я хочу поделиться с вами очевидными перспективами, которые эта машинка несет ПК-игрокам.

Унификация — это хорошо

Первая и главная — это вовсе не необходимость иметь много компьютеров дома. Скорее всего, X-Box будет нести на борту и доступ в Интернет, и браузер, и всякие редакторы, электронные почты и прочие CD-плейеры. В конце концов, недаром внутри "Икс-коробки" сидит практически полноценный ПК. Так что для большинства переход на X-Box обернется отказом от домашнего ПК.

Вторая, не менее серьезная перспектива: повышение забавного параметра "скорость/цена". За тот же самый доллар, вложенный в X-Box, игрок купит себе заметно более толстые fps (кадры в секунду). Во-первых, раз приставка выпускается гигантским тиражом, то специально под нее делается "железо", ни с чем, кроме самого себя, не обязанное быть совместимым, и в нем идут на все, чтобы понизить себестоимость без заметной потери производительности.

А во-вторых, разработчики игр, пользуясь тем, что все приставки одинаковы, как близнецы, могут себе позволить отказаться от масштабируемости движков, не напрягаться ради совместимости с разнообразными драйверами и их комбинациями, не делать лишнюю работу ради большей красивости игры на мощных комбинациях и меньшей — на слабых. Игра делается, как в старые добрые времена, вытягивая последние такты производительности из доступного "железа", и потому работает куда быстрее, чем аналогичная "писюковая".

Будущее ужасно, как всегда

Может ли кто-нибудь устоять перед такой комбинацией цены, качества и маркетингового напора? Пока перед Microsoft ни разу не вырастало стены, сквозь которую ее маркетинг не мог бы пробиться. И этот хилый заборчик вряд ли будет исключением.

Уже сейчас немало крупных и известных игровых фирм объявили о своем отказе от разработок для ПК и об ОКОНЧАТЕЛЬНОМ переходе на X-Box + PlayStation 2. Остальные делают улыбающееся лицо и говорят: "Это они слишком рано — рынок компьютерных игр пока жив. А кроме приставочных мы все еще делаем ПК-игры, а там поглядим".

Нет, безусловно, смерть ПК как игровой платформы будет долгой и мучительной; в конце концов, портировать игру с X-Box на ПК не так уж сложно, все-таки один процессор, да и ускоритель довольно похож. Но игра-то, друзья мои, останется той же самой (ей будет без надобности использовать те суперрвозможности, за которые заплатил втрое дороже владелец ПК), выйдет позже, да и не факт, что будет работать столь же быстро! И кому такое чудо надо?

Так что, видимо, ждет нас повальный марш ПК в заповедную зону — в офисы и на заводы. А средний американский (а через пару-тройку лет и российский) казуал в полном удовольствии будет резаться в Quake IV на Microsoft Y-Box, и будет ему комфортно и сухо. Добро пожаловать в ад, господа.













ДЬЯВОЛ И ПАРАНОЙЯ



Deus Ex, Уоррен Спектор, Diablo II

Теперь я верю словам мудрого учителя Йоды, чьи уши давно обросли зеленым мхом. Он говорил: “Лорды Ситха приходят парами”. И был, несомненно, прав. Знал, что излагает истину, маленькая морщинистая обезьянка! Потому что не так давно Ситхи навестили меня. Возложили на мои несчастные плечи свои длани и вырубили из жизни ровно на две недели. Назвались Deus Ex и Diablo II. Напоили текилой, понизить градус не дали. Больше ничего не помню. Мелькают лишь какие-то смутные образы: люди в элегантных черных костюмах с металлическими нотками Дарта Вейдера в гортани, стремительно сжимающееся кольцо ужасных на вид монстров вокруг хрупкой девушки с посохом, оранжевые всполохи огня и яркое холодное сияние молний, голова в перекрестье прицела снайперской винтовки, выразительный замогильный голос, рассказывающий о Демонах, равнодушный голос, настойчиво вопрошающий о своем происхождении. Страшный сон! Амнезия становится полезной привычкой.

Ну а если серьезно, испытание было жутким. Одновременный релиз двух гарантированных хитов, DX и DII, за две недели до ухода номера в печать стал мастерским ударом под ложечку для человека-печатной машинки по кличке “Скар”. Обе игры своеобразны, капризны, атмосферны, а потому требуют массу времени и, что самое приятное, пристального внимания. Из-за удивительного несовпадения стилей игры переключение с одного на другое каждый раз настаивает на акклиматизации. И почему только они захотели называться “РПГ”! Ведь одна из них возникла на пепелище чистого аркадного жанра, а вторая сбежала на волю из застенков, где индустрия содержит своих буйных детей, 3D-шутеры.

По прибытии оба проекта расположились на дальних границах ролевого жанра, по разные стороны от классической золотой середины. Большинство разумных людей послушно разделились по интересам и разошлись. И лишь некоторые сумасбродные журналюги продолжали сумасшедше сновать от одного лагеря к другому, пытаясь объединить в одну Тему столь разные игры… Жалко их. Не игры, журналюг. Но знаете что? Deus Ex объединяет с Diablo II лишь одно. У них нет ничего общего! А значит, “единство противоположностей” — мотто нынешнего августа. Насладитесь контрастными ощущениями! Здравствуй, Дьявол. Привет, Паранойя!

Масса Скар

РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ ПОНЕВОЛЕ

НАШ ВЫБОР EXE

Чем заняться потенциальному мертвецу в последние сутки его существования? А что бы сделали вы? Гуляли и пили, как камикадзе перед вылетом, молились известным вам богам на осечку в механизме или уединились бы с любимой книгой, музыкой, фильмом в философском ожидании конца? В крови спецагента по имени JC Denton (Джей Си Дентон) находятся мириады микроскопических механизмов, нанитов, дарующих его обладателю сверхчеловеческие способности. И все бы ничего, но кто-то активировал специальную программу, маленькие друзья вдруг превратились во врагов и готовы сожрать тело хозяина в течение суток. Неприятность.

Шинели, голуби, пистолеты и паранойя

Александр ВЕРШИНИН

Александр ВЕРШИНИН

В какой-то момент своего существования крутой агент вдруг обнаруживает вереницу странных фактов, разбивающих уклад его жизни вдребезги, на мелкие острые кусочки. Коллеги оказываются кровожадными маньяками, начальство хладнокровными убийцами, а мотивы действий потенциального противника обретают известный здравый смысл. С другой стороны, мистер Дентон узнает о незапланированных свойствах собственного организма. К примеру, о вживленной прямо в мозг камере, ведущей непрерывную трансляцию в направлении неизвестных хозяев. Никакого интима! Что еще хуже, агента в любой момент могут выключить, как игрушку. Естественно, парня начинает волновать вопрос: а человек ли он? И по какому адресу живет тот аморальный тип, сделавший из него заводную куклу с человеческим разумом и эмоциями?

Тайный проплыв

Тайный проплыв

"Я знаю тайный проплыв", — говорил один старичок из одного советского фильма про войну. И благополучно переправлял наших разведчиков через контролируемую немцами реку. Уоррен Спектор (Warren Spector) тоже имеет за пазухой парочку сокровенных дизайнерских тропок, каждую из которых он утаптывает уже не первый год. Его новейший классический проект Deus Ex является, в известной степени, идейным продолжением всех лучших творений маэстро: Ultima Underworld, System Shock, Thief. Это правда, последний хит Looking Glass был задуман именно им, еще до ухода из фирмы. Спектор с завидным упорством продолжает постоянно улучшать, доводить до ума концепцию Своей Игры. Что смешно, в



50 Game.EXE 8'00

процессе творческого забоя он умудрился создать и закрепить собственный жанр в донельзя консервативном мире компьютерных РПГ. Не это ли называют “налетом гениальности”?

Старый баннер “Даешь мир от первого лица!” все еще развивается над бастионом Уоррена Спектора. Жанр его ролевой игры легко узнаваем: легкий сплав 3D-шутера и многочисленных ролевых аугментаций (augmentation — популярный в Deus Ex термин: примочка, увеличение, бонус). То, что на первый взгляд выглядит довольно неказистым шутером, иногда оказывается хитовой РПГ от Looking Glass или ION Storm. Вот такие мутации. Внешнее сходство тем более обманчиво, если узнать в фундаменте Deus Ex прославленный графический движок Unreal, слегка постаревший, но не утративший своей нежной любви к “тормозам” на самом быстром из существующих на момент выхода проекта ПК.

Теория заговора

Теория заговора

Построение РПГ по методу Спектора можно преподавать в школах. Четкая, стройная, продуманная концепция в который раз доказывает свою состоятельность в деле. За основу берется, конечно же, аркадная часть. Даже ролевики не гнушаются нанизать пару негодяев, как охотничьи сосисочки, на боевые вилы, внезапно стукнуть врага по черепушке из темного угла или сделать несколько мастерских выстрелов в висок из снайперской винтовки с крыши соседнего дома. Нет, ничто человеческое поклонникам РПГ не чуждо. Другое дело, что эти эстетские души не то чтобы побаиваются, но инстинктивно стараются держаться подальше от непрерывного массакра а-ля Quake — за исключением крохотной группки ренегатов-дьяволопоклонников (см. соседний материал о Diablo II). Этих последних настоящие ролевики не любят и при случае обидно дразнят “примитивами”, несмотря на наличие Diablo или Diablo II на поверхностях жестких дисков каждого участника конфликта, с той и с другой стороны.

Итак, по Спектору, экшен должен присутствовать обязательно, но в тщательно дозированных количествах. Лучше всего дать игроку выбор в средствах решения проблем. Врагов не обязательно убивать, многих можно незаметно миновать — если не хочется тратить патроны, привлекать внимание или просто лень целиться в кого-то крестиком в центре экрана. Чем больше способов обхода прямолинейного таранного метода “crush kill & destroy”, тем богаче и демократичнее игровой мир. Заполните бараки неприятеля ядовитым газом из систем вентиляции, стравите боевых роботов друг с другом, перепрограммируйте охранные системы на устранение охраняемых — счастье в многообразии. С другой стороны, вы всегда можете выступить в солирующей партии, гордо выйдя из-за угла под вой сирен с пистолетом наголо. После пары вызванных save game’ов, потребность в самоутверждении будет утолена еще на некоторое время.

Но шутер есть шутер. Он привносит в игру определенные нехитрые требования. Среди них наличие управления мышью, правильный strafe, прыжки, ползание, достойный арсенал сбалансированного оружия. В отличие от мейнстримовых РПГ, в образчиках Уоррена Спектора исход сражения не зависит полностью от действительной силы героев и того, как лягут кубики. Скорее наоборот. Срабатывает твердость руки, глазомер, факт наличия патронов в обойме и головы на плечах. Обычно в лоб идти опасно: растопчут, как мокрицу, даже не заметив, что имеют дело с распираемым нанотехнологиями суперагентом. Совсем другое дело, если вы подползете и, из-за угла, зашвырнете внутрь комнаты охраны небольшой гостинец со слезоточивым газом. Когда бравые церберы начнут кашлять и протирать глазенки, вы спокойно входите и, не торопясь, обстоятельно, с сознанием превосходства собственного интеллекта проделываете каждому из них аккуратное отверстие в голове. Что может быть лучше плохой погоды?

В духе нормальных героев

В духе нормальных героев

От своих предшественников Deus Ex унаследовала некоторые интересные дизайнерские находки: камеры слежения, дистанционные пульты управления охранными системами, методы преодоления закрытых дверей и взлома компьютеров. Проект Thief поделился механизмом “выглядывания” из-за угла, System Shock благородно уступил метод скармливания кусочков сюжета с помощью электронных писем, а также “онлайновых” сообщений, приходящих прямо в компьютеризированный мозг персонажа и изменяющих его цели и задачи на лету. Все-таки игра построена на инфильт-

Сайт игры
www.deusex.com

Разработчик
ION Storm
www.ionstorm.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidos.com



Нью-Йорк. Новое время, новые люди, новое искусство. Терзающий добычу хищник рядом со статуей Свободы — верх цинизма, не так ли?

Нью-Йорк. Новое время, новые люди, новое искусство.

рации, проникновении постороннего на охраняемые объекты, и авторам требовалось создать правильную атмосферу “закрытой” территории. Опять же, вы способны взрывать замки, вышибать двери и вести себя, как какой-нибудь Арни Шварц, который не подозревает о существовании отмычек. Но ведь не все шпионы по папе оказываются Дж. Бондами, правда? Некоторым нравится исполнять свою работу с помощью общепринятых у “плащей и кинжалов” методов — ковырять железкой в замке, подглядывать логины для ключевых терминалов комплекса, ползать по вентиляционным трубам, наконец!

Обилие решений для прохождения одного и того же этапа закладывает самый важный ролевой слой Deus Ex. Воистину, авторы проекта проделали феноменальную работу, продумали безумное количество вариантов развития событий. Вокруг стержня основной сюжетной линии, неизменного, как почти в любой игре, налепляется масса мелких событий, из которых, как известно, и состоит настоящая жизнь. Например, одну очень неприятную особу, вашего коллегу по шпионскому цеху, вы имеете шанс прикончить как минимум тремя разными способами в разные моменты двух миссий! Причем, если не ее удалить при первом же удобном случае, девица будет активно появляться и участвовать в скриптовых сценках еще несколько раз. С другой стороны, ее отсутствие тоже не останется незамеченным в агентстве. Разработчики не поленились продумать массу вариантов развития событий, написать для каждого из них свои уникальные диалоги. Даже факт “случайной” ошибки дверью и вторжения в женскую уборную не проходит незамеченным: ваш начальник настойчиво советует внимательнее смотреть на пиктограммы прямо во время брифинга следующей миссии!

Все остальное, оружие, аугментация, скиллы — точная калька с System Shock. Или, чтобы было понятнее, с недавней, а потому еще не забытой игры System Shock 2. Все те же правила, те же типы оружия, похожая по сути “магия”, абсолютно аналогичный подход к формированию групп умений. Описывать все это не имеет смысла, отметим лишь самые интересные моменты. Например, из всего набора оружия почему-то хочется пользоваться лишь пистолетом и снайперской винтовкой. Ну, с винтовкой все понятно. Здесь своя, смутная мужская романтика: тихий выход на позицию, выжидание удобного момента, легкое покачивание объекта в перекрестье снайперского прицела, звон упавшей гильзы и стук тела об асфальт. К сожалению, в Deus Ex враги не только хорошо слышат, но и обладают превосходным зрением. Вид внезапного падения боевого товарища возбуждает в коллегах покойного глубоко уязвленные чувства. С отвагой викингов они рыщут по этажам и закоулкам в попытке обнаружить стрелка. Поэтому заключительное золотое правило игры с винтовкой — так же бесшумно и быстро уйти. Не жадничайте, не пытайтесь подстрелить двух зайцев во время собачьих скачек. Такие шалости обычно заканчиваются пулей в затылок. Ваш затылок. Выстрел, красный экран, черный экран. Без предисловий и постмортемов.

С пистолетом интереснее. Мало зарядов, предопределенность ближнего боя, отсутствие времени. Приходится быть лаконичным, как лакодемоняне. Вошел, увидел, победил. Или, если что-то не учтено, что-то упущено, что-то не замечено, бесславно умер под радийные доклады “Мы уложили парня в шине-

Deus Ex

Сложность	**средняя/ настраивается (4 уровня)**
Графика	**4**
Сюжет	**5**
Музыка	**2**
Звук	**3,5**
Управление	**4**
Интересность	**4,5**



Уложат отдыхать в любом случае — слишком не равны силы. К тому же так задумано по сюжету. А вот Пола можно спасти.



ли. Это Дентон?". Новый заход. В висящем на стене зеркале мелькают тяжелые полы черного кожаного пальто, вытянутая с пистолетом рука ритмично дергается, глаз не видно за вечными темными очками. Ощущение независимое, гордое. Почти гладиаторское. Компьютерные игры медленно, но верно синематографизируются (читайте, кстати, Клиффа Блежински в "Полигоне" этого номера).

Нет стиля — нет совести

В Deus Ex Уоррен Спектор впервые предпринял попытку серьезно модернизировать свою стреляную формулу. В игре появилось небывалое существо, новое средство передачи сюжета. Диалоги. Вместе с ними ветер перемен принес живые лица, естественную анимацию человеческих персонажей. В составе Looking Glass у Спектора люди не получались. А здесь — прекрасные текстуры, убедительная жестикуляция и повороты головы, даже синхронизация речи губами. Плюс, очень часто, потрясающе удачные ракурсы камеры и переключения видов во время скриптовых сценок.

Deus Ex умело раскручивает действие в духе X-Files или той же Conspiracy Theory с Мелом Гибсоном. Бесшумные, невидимые для радаров черные вертолеты прилагаются. Не хватает только обаятельного интеллектуала Малдера. Вы знаете, что на эту роль вместе с Дэвидом Духовны претендовал волосатый и мускулистый бугай, нынешний исполнитель Геракла из одноименных сериальных приключений? Джей Си Дентон тоже не производит впечатления специального агента. Весь квадратный (дело не в количестве полигонов), всегда в черном и в темных очках. Говорит глухо, без интонаций. Ну как не полюбить такую душку!

Хорошо. Положим, для радости у Дентона действительно нет никаких причин. Он, свеженький после подготовки (так он помнит), прибывает в UNATCO, международную организацию по борьбе с терроризмом. Прием немного подпорчен тем фактом, что подразделение состоит сплошь из уродливо модифицированных крючками вместо рук и красными терминаторными зрачками вместо глаз полулюдьми, полумашинами. Примитивная технология, устаревшие модели. А здесь появляется совершенно нормальный с виду человек, превосходящий всех железных истуканов по своим боевым возможностям. Нехорошая коллизия.

События развиваются быстрее, чем хотелось бы самому Дентону. Его родной брат, с которым они весело плескались в одной пробирке, оказывается замешанным в похищении драгоценной вакцины от пожирающей Землю странной вирусной болезни. Джей Си особенно огорчает факт членства его предательского родственника в рядах той же шпионской конторы, что и он сам. Подивившись происходящему, младший Дентон начинает собирать имеющиеся у него факты воедино. Что неизбежно приводит к смене полюсов. Не зря Пол, старший Дентон, просил не убивать, но лишать сознания так называемых "террористов" в первых миссиях игры. Впоследствии они оказываются одними из немногих друзей Джей Си.

Обиженная парным бегством братишек, UNATCO включает их детонаторы. В поисках опытного сапера Дентон прибывает в Восточную Азию, Гонконг. И только к середине игры на поверхности появляются истинные виновники параноидального торжества — прославленная MJ12, Majestic Twelve, мистическая группа суперсекретных федеральных агентов, тесно связанная с такими местами, как "Розвелл" (здесь в 1947 году, по многочисленным американским преданиям, приземлилось НЛО) и "База 51" (Area 51, там будто бы хранятся сбиваемые войсками ПВО США летающие тарелки). Как всегда, добрые парни из MJ12 вынашивают планы мирового господства, собираются свергнуть законное правительство США. А финансируют их олигархи, кровно заинтересованные в новом переделе мира. Для контроля над населением группа как раз и изобрела смертельный нановирус, созданный на основе той же технологии, которой располагают братья Дентоны. Им, детям Majestic 12, и бороться с собственными родителями. Конфликт отцов и детей. Классика в черном.

Люди в черном

Нам осталось собрать вместе все столь скрупулезно описанные частицы головоломки. И получить единственно возможный вариант картинки — Deus Ex. Новый мир от мистера Спектора выдался на удивление гибким, глубоким, интерактивным до последнего пикселя. А еще продуманным. Ситуация необычная для демократичного по своей структуре виртуального пространства: искусственный интеллект работает! Служанка стреляет вам в затылок, пока

Системные требования

Минимальные
Windows 95/98, Pentium 300, 64 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, 3D-акселератор (4 Мбайта), DirectX 7.0a.
Рекомендуемые
AMD Athlon или Pentium III, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-акселератор (16 Мбайт ОЗУ), 8x CD-ROM.

Дополнительная информация

Многопользовательский режим отсутствует. Вероятен патч с его аугментацией.



Русские моряки на третьем этаже, в стрип-баре. Какая прелесть!

вы занимаетесь взломом терминала охраны в личном кабинете ее хозяйки, непредусмотрительно забыв притворить за собой дверь. Увидев тело убитого солдата, охрана первым делом бежит врубать тревогу, не пытаясь сразу же поймать злоумышленника (что было бы большой ошибкой!). Противник умеет замечать вспышку выстрела и бежит на нее, они ориентируются по звуку ваших шагов, их не останавливают закрытые вами двери. Они сообразительны, но всему есть предел.

Ради играбельности авторам пришлось пожертвовать частью реализма. Как всегда. Среди странных привычек противника особенно выделяется удивительная склонность к повальным приступам амнезии. Можно устроить настоящую Курскую дугу с фейерверками и карнавалом, спрятаться в темный угол — и через пару минут неприятель будет как ни в чем не бывало лениво прогуливаться меж тел безвременно ушедших сородичей. По сходным причинам бесшумное оружие тоже не имеет особого смысла. Против вас работают высококлассные армейские части, их боевые порядки расставлены сугубо по науке. Каждый из них видит нескольких соседей, и факт падения одного из них, пусть даже без звукового ряда выстрелов, вызывает все ту же безотчетную реакцию нажатия на кнопку тревоги. Тяжело совмещать игру и реальность!

В силу многих причин, изумительно правильной атмосферы, ожидаешь либо естественного поведения, либо законченной сказки. А враги вдруг разочаровывают. Только настраиваешься на серьезный лад, делаешь все прямо по шпионскому учебнику, скрываешь трупы и подставляешь предметы в системы лазерной защиты, дабы сделать себе лазейку… Как вдруг задаешься вопросом: почему у врага бесконечная амуниция? Перестраиваешься на бесшабашную научно-фантастическую волну, как враги каким-то чудом слышат упавшую вниз, в тихий закрытый тупик с отличной акустикой, гильзу, и начинается очередной курятник. Некоторые NPC допускают, чтобы при них взламывали их личный компьютер и читали секретную переписку, но лезут в драку при одном виде незачехленного пистолета. Странные такие старички.

А еще очень не хватает карты уровня. Могли бы сделать ее как одну из аугментаций! Защита от пуль есть, увеличение физической силы (вы можете манипулировать почти любым предметом в игре, переставлять и переносить его!) тоже, наличествует даже маленький спутник-шпион — вы можете засылать его в соседнее помещение с целью разведать, кто сегодня стоит “на часах” или какое нижнее белье у соседки вашего брата. Местная нанотехнологическая “магия” оказывается почти не используемой в силу катастрофической нехватки энергии для нее и чудовищных аппетитов действительно полезных бонусов. Спасибо за фонарик. Видимо, там “Энерджайзер”.

Не обращая особого внимания на подобные досадные мелочи, мир Deus Ex прекрасно живет. Джей Си скармливают очередное задание прямо в его украшенную очками голову — обычный FedEx. Пойти, разнюхать, украсть, убрать. Впрочем, Half-Life тоже можно описать как “поиск света в конце туннеля”. Тем не менее это игра номер один. Там постоянное, безостановочное движение вперед, здесь частые прогулки по знакомым, становящимся почти тесными местам. Из-за скупости в уровнях и вечной киберпанковской ночи Deus Ex кажется затянутым. Это неправда, просто каждая миссия длится чуть-чуть дольше, чем вам хотелось бы. Зато каждое важное задание на поверку оказывается лишь прикрытием для настоящего дела, для реальной сути вещей. Переворот событий с ног на голову, путаница с друзьями и врагами вскоре становится привычной. Скорее начинает удивлять, если все выходит точно как задумывалось. В голове крутится мысль: что-то не так, “правильно” быть не должно. И знаете что? Это паранойя, коллеги, спросите у своего психоаналитика. Уоррен Спектор блестяще справился со своей задачей, сделав то ли экшен, то ли РПГ, а может, симулятор с элементами того и другого. Или квест-стратегию в реальном времени? Я уж и не знаю… А вы, собственно, кто? Не подходите близко, я вооружен.

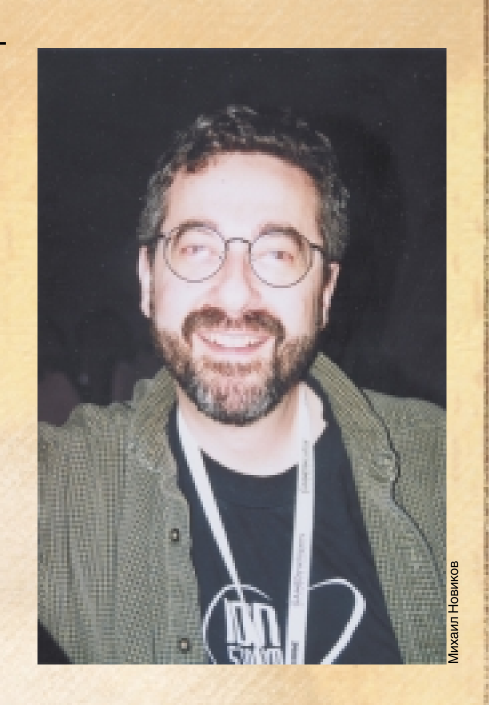
Суть

System Shock, немного Thief, немного Half-Life. Специальный рецепт господина Уоррена Спектора. Советуется принимать только в неограниченных дозах, потому что либо вас затянет внутрь вместе с клавиатурой и мышью, либо вы побоитесь снова окунуться в этот очень странный мир повальных заговоров и обманчивых отношений.

ЕГО ФИЛОСОФИЯ

Разведка .EXE донесла точно: Уоррен СПЕКТОР (Warren Spector) любит давать интервью. Делает это с видимым удовольствием, отвечая исчерпывающе, с юмором и присущим ему артистизмом. С ним приятно беседовать о чем угодно. А особенно о компьютерных играх, ведь Уоррен, если вы еще не в курсе, почти в одиночку (с посильной помощью Ричарда “Richard Garriott” Гэрриота и Криса “Chris Roberts” Робертса) поднял Origin до уровня элитной команды, навсегда оставив за фирмой славу девелоперских небожителей (см. игрографию Уоррена в специальной врезке).

Спект(о)ральный анализ в картинках, образах и мыслях. Уоррен Спектор наедине с любопытствующим оком .EXE



Михаил Новиков



Немного помучив Deus Ex, мы подкинули демиургу вселенных (“We create worlds” — мотто почившей Origin) пару каверзных вопросов о его игре, жизни и мировых заговорах. Уоррен на неделю уединился в монашеской келье, долго колдовал над ответами и, наконец, прислал объемный электронный талмуд с комментарием: “Простите, ребята. У меня порох немного поиссяк. Был краток”. В ужасе воззрившись на чудовищных размеров фолиант, мы бросились резать, кромсать и трамбовать. Результат стрижки перед вами. С горячим приветом от самого Уоррена Спектора на чистом русском языке.

Game.EXE: Из России с самыми добрыми чувствами, Уоррен. Здравствуйте!

Уоррен СПЕКТОР: Прывед. То есть хай. Давненько не слышал, то есть не видел русского.

.EXE: Это поправимо! Знаете, мы как раз прошли Deus Ex и...

У.С.: И?..

.EXE: Давайте по порядку. Во-первых, позвольте поздравить всю вашу команду с долгожданным релизом. Это событие — для всех нас. Как вы себя чувствуете, завершив работу над очень не-

Культовый персонаж

Уоррен СПЕКТОР: Вы что, действительно хотите, чтобы я зачитал весь список? Ладно, попробую. Но хронологической точности не обещаю — многое делалось слишком давно, почти в другой жизни!

Space Rogue — работа с Полом Ньюратом (Paul Neurath) над сюжетом и диалогами.

✠

Ultima VI — заместитель продюсера, вместе с Ричардом Гэрриотом (Richard Garriott).
Wing Commander 1 — заместитель продюсера, вместе с Крисом Робертсом (Chris Roberts).
Bad Blood — продюсер, с Джеффом Джорджем (Jeff George).
Ultima Worlds of Adventure: Martian Dreams — продюсер/дизайнер, с Джеффом Джорджем (Jeff George).

✠

Ultima VII, Part 2: Serpent Isle — продюсер/дизайнер, с Биллом Арминтраутом (Bill Armintrout) и еще легионом участников.

✠

Ultima Underworld 1 — продюсер, с Дагом Черчем (Doug Church) и Blue Sky Productions (будущая Looking Glass).

✠

Ultima Underworld 2 — продюсер, с Дагом Черчем (Doug Church) и Looking Glass Technologies.
Shadowcaster — продюсер, с братьями Раффел (Raffel) и Raven Software.
System Shock — продюсер, с Дагом Черчем (Doug Church) и Looking Glass Technologies.
Wings of Glory — продюсер/дизайнер, с Биллом Болдуином (Bill Baldwin) и Origin.
Cybermage — исполнительный продюсер, вместе с мистером Брэдли (D.W. Bradley).

Crusader: No Remorse — исполнительный продюсер, на пару с Тони Зуровеком (Tony Zurovec).

✠

Deus Ex — продюсер/ведущий проекта, в компании с Крисом Норденом (Chris Norden), Харви Смитом (Harvey Smith) и командой ION Storm.

Фантастика! Этот человек участвовал почти во всех самых удивительных проектах Origin! Первый WC, памятная Bad Blood... Игра Martian Dreams, правда, вышла не слишком удачной — за что и не получила продолжения. Shadowcaster — культовая игра, переворот! Идея с изменением облика героя в зависимости от ситуации оказалась неподражаемой. Причем оборотень менял свою форму в любое время, по желанию! Westwood пыталась украсть концепцию Shadowcaster в продолжении Lands of Lore, но с треском провалилась. Поделом. Shadowcaster... До сих пор помню когтистую лапку доброго дедушки-оборотня в финальном мультике — мы так надеялись на продолжение...
Самые теплые воспоминания вызывает и Crusader: No Remorse. Где еще кроме Origin могли наделить главного героя такими замечательными быстрыми перекатами в сторону и кувырками!
В общем, мой принцип "не сотвори себе кумира" начинает нервно дрожать...

Александр Вершинин

простым проектом? Чему научились, какие выводы для себя сделали?

У.С.: Я горд своей командой. Чесслово! Мы поставили перед собой заоблачные цели и, позволю заметить, выполнили их самым оптимальным образом. Вряд ли кто-нибудь сработал бы сегодня лучше. И, конечно, в процессе создания я многому научился, многое узнал — и не только о теориях заговоров! Если попытаться сделать самый важный вывод... Пожалуй, вот он: времени на ВСЕ никогда не хватит. Будь вы самим Суперменом.

.EXE: Мы (совершенно случайно!) узнали, что у вас набралось больше дюжины игровых проектов. Солиднейшее портфолио. Какие из них наиболее вам дороги? Какие лучшие?

У.С.: Дайте подумать. Мое самое любимое детище... Несомненно, Ultima Underworld 1, потом Wings of Glory и, наконец, Deus Ex (произносится как "деас экс", позвольте заметить). Невозможно забыть и работу над Serpent Isle, одной из лучших частей серии Ultima. Думаю, стоит ограничиться этим списком. Что касается вопроса оценки... Решать вам, игрокам. Вы наши судьи и присяжные в одном флаконе.

.EXE: О'кей, тогда подойдем с другой стороны. Ваши увлечения, Уоррен. Хобби? Пристрастия? Любимые игры? Расскажите немного о себе.

У.С.: Не упорядочивая: книги, кино, автомобили, гитары, баскетбол, игры (компьютерные и настольные). Пожалуйста, не просите меня указать приоритетные!

.EXE: Не будем. А дальше?

У.С.: Мои любимые настольные игры — Acquire и Domination. Обе принадлежат кисти талантливого автора, Сида Сэксона (Sid Sackson). Знаете, я больше не увлекаюсь настольными ролевыми играми, провел за ними более чем достаточное количество времени. Скажу лишь, что пересмотрел массу D&D RPG, а варианту TOON настолько симпатизировал, что принял участие в его разработке.

Что касается электронных игр, ситуация гораздо проще. Превыше всего я ценю Legend of Zelda (SNES) и Mule (Atari). Классика, согласитесь. Если же говорить о платформе PC, то первыми всплывают названия Diablo, WarCraft II, Half-Life...

.EXE: Выбор профессионала, одобряем. Ну а почему в качестве объекта для самого, пожалуй, глубокого бурения были выбраны ролевые игры?

У.С.: Не думаю, что это мой выбор. Скорее, они сами нашли и отметили меня. Мой первый ролевой опыт, первая игра, буквально изменила всю жизнь. Так получилось, говорят, это случается... При этом, повторюсь, я больше не играю в настольные РПГ — они требуют таких временных вложений, на которые я не готов. Зато обычные настольные игры (boardgames) — сколько угодно! Процесс их изготовления поставлен на поток, причем удачно. Выходит масса замечательных настольных экземпляров: не поверите, но больше всего в Германии.

.EXE: Не поехать ли нам в Дойчлянд за покупками? Ну это так, к слову. Вернемся к компьютерным РПГ. Какие релизы вам кажутся знаковыми, оказавшими влияние на все развитие жанра?

У.С.: Должен признаться в своей любви к “средним” частям серии Ultima. Ричард Гэрриот действительно смог смоделировать мир, доказал всем, что компьютерные игры — это нечто большее, чем беспорядочное убийство монстров налево и направо. Ultima IV-VI сформировали настоящую реальность, вселенную Ричарда. И вместо того чтобы насаждать свое мировоззрение, собственные методы решения проблем, свою философию, он передал этот мир в руки игроков. С этого момента тяжесть любого решения и его вероятные последствия лежали исключительно на плечах и совести пользователя. Сильный ход. Уважаю.

Что дальше? Конечно, ребята из Looking Glass (ранее Blue Sky) и их замечательные Ultima Underworld. Мне была оказана великая честь участвовать в маленькой толике, крохотном кусочке работы над Underworld 1. Первая UU стала решающей в доказательстве утверждения: мы способны по-настоящему, серьезно “утопить” игрока в вымышленном мире.

К сожалению, мы говорим о подвигах десятилетней давности. Сейчас, как мне кажется, индустрию медленно одолевает энтропия. Мы скатываемся ко все более красивой графике, объемному звуку и прочим оберточным прелестям. Но люди больше не делают НОВЫЕ игры, нет проектов, которые, с точки зрения геймплея и взаимодействия с моделируемым миром были бы невозможны еще лет десять назад. Меня это расстраивает, если честно.

.EXE: Не плакать! Ведь есть луч света в темном царстве, есть Deus Ex. Поговорим о нем. Что для вас, Уоррен, важнее всего в игре? Сюжет? Глубокий интерактивный мир? Ролевые изыски? Какая черта РПГ способна будет протолкнуть жанр чуть дальше, сдвинуть его с мертвой точки?

У.С.: Для меня все перечисленные компоненты одинаково важны. Моя команда трудилась не покладая рук, чтобы сбалансировать их значение для проекта, не выделяя что-то одно.

А вот о следующем шаге... Мое глубокое убеждение состоит в следующем: у игрока должно быть чувство ответственности. Не только в ролевых играх, конечно, нет! Сейчас мы ставим перед нашими подопытными кроликами проблему, а затем даем морковку и гладим по шерстке, когда они с ней справятся. Плохая идея!

Мне хотелось бы видеть больше дизайнеров класса Ричарда Гэрриота и миров, похожих на его ранние Ultima. В таких вселенных нет правильных и неправильных, хороших и плохих решений. Есть лишь ответы, которые мы получаем, есть лишь выбор, который мы делаем. И закономерные последствия вашего поступка. Ну а чтобы создавать больше таких сложных измерений, нам необходимо изобрести новые способы репрезентации человеческих отношений, сделать модели компьютерных персонажей комплексными, многогранными. Пока мы не сможем убедить пользователя (обман, конечно!), что он общается с живым человеком, компьютерные игры останутся отстраненно стерильными. Но мы учимся. Когда-нибудь моя мечта осуществится.

.EXE: А у нас разовьется паранойя... Ну хорошо, а верите ли вы в replayability, возможность играть в одну и ту же игру, не теряя к ней интерес (Diablo не в счет!)?

У.С.: Вообще-то мне не очень нравится термин. Нет, я не верю в критическую необходимость делать игры “многоразовыми”. С другой стороны, я обожаю проекты, предлагающие множество решений, а главное — возможность самостоятельного открытия этих способов! Deus Ex как раз и был построен на данном фундаменте. Конечно, здесь присутствует известный побочный эффект, соблазн пройти игру несколько раз, принимая отличные решения. Но лично для меня все-таки важнее неповторимая атмосфера, ощущения удивления, открытия, нежели вид заходящих на десятое прохождение упорных игроков.

.EXE: “Неповторимая атмосфера” вам более чем удалась, Уоррен. Почему игра о заговорах?

У.С.: Это всего лишь результат моего личного интереса к данной теме. С другой стороны, я чувствую — она интересна далеко не мне одному. Кажется, “предвкушая” новое тысячелетие, люди ощутили странную растерянность, одиночество. Не знаю, заметили вы или нет, но мир здорово изменился за последние пятнадцать лет. Людям хочется, именно хочется верить, что кто-то контролирует происходящее, что события вокруг не случайны. Теории заговора, как их теперь принято называть, предлагают массам своего рода успокоение. Ведь лучше когда хоть кто-то стоит у штурвала, чем когда место капитана пустует! Хочу сразу заметить, сам я в подобную беллетристику, разумеется, не верю.

.EXE: I want to believe (монотонно, нараспев, хором)! Может, поделитесь парой баек? Наверняка вы изучили более чем достаточное количество “секретных” материалов.

У.С.: Еще раз повторяю, я не верю в теории заговора, хотя и нахожу их бесконечно интересными. Забавными — да. Но убедительными? Ни в коем случае. Мы с ребятами раскопали несколько лихих концепций, пока писали дизайн-документ Deus Ex. Знаете, в Денверском аэропорту творятся такие дела! Похищения детей, пришельцы, масонская ложа, Джордж Буш (“W.” или нет? — **.EXE**) и даже королева Великобритании — вот лишь некоторые участники беспорядков. Словом, вы не поверите. Конечно, если не совсем облучились перед своими мониторами.

Что меня действительно немного встряхнуло, так это сюжетный материал, который нам при-

шлось вырезать из игры. Я не хотел бы называть конкретные вещи, так как все еще мечтаю использовать их в одном из будущих проектов. Достаточно сказать, что в конфликте замешана FEMA (Federal Emergency Management Agency, видимо, аналог нашей МЧС. — **.EXE**) и механизм работы американской конституции в случае глобального национального кризиса. Эта тема (можете почитать подробности в Интернете, если заинтересовались) показалась мне наиболее интеллигентной. (Ну да, мы заинтересовались. Подробности? Если вкратце, то FEMA упорно считают "теневым правительством" США, серым кардиналом, который в действительности управляет марионеточным официальным офисом. — **.EXE**)

.EXE: Серьезная тема. Может, приоткроете еще одну маленькую тайну? Каков будет ваш следующий проект? Что бы вам хотелось сделать, от души?

У.С.: О'кей, признаюсь. Меня очень радует концовка сюжетной линии в Deus Ex. С точки зрения разработчика, это вызов. Хочется продолжить, посмотреть на то, что случилось с миром после уже известных вам событий. А вот еще одна идея: многопользовательские режимы игры с ограниченным, малым количеством участников. Думаю, наши наработки будут вести себя отлично в сетевом режиме. И последнее. Где-то в глубинах моего мозга притаилась идея сделать фэнтезийную игру. Покамест она дремлет, ждет своего часа. Но она где-то там, я знаю точно!

.EXE: На какую отдачу вы рассчитываете, когда создаете очередной глобальный мир? Хотите ли вы изменить своего игрока?

У.С.: Я очень надеюсь, что люди задумываются чуть чаще, когда играют в Deus Ex. Чуть глубже, нежели в иных виртуальных мирах. Мы лишь старались предоставить вам как можно больше инструментов для воплощения собственных идей в жизнь. Мне хотелось бы, чтобы игрок постоянно спрашивал себя: "А как я хочу добиться этой цели?", это придает игровому процессу легкий тактический привкус. Знаете, хотелось бы увидеть, как окружающие задумываются о текущем положении в мире, виртуальном и реальном, о его состоянии. Мы начинали плясать от сложившейся на данный и только на данный момент ситуации в политической и социальной сферах. Она заложена в подтексте, в задниках сюжета Deus Ex, и вы, в принципе, можете даже не заметить ее присутствие или игнорировать ее на протяжении всего прохождения. Если вы поступаете именно так, то наша задумка провалилась. Мы рассчитывали еще и на глубокий эмоциональный смысл происходящего, Deus Ex вовсе не бездумный шутер! Надеюсь, что нет.

.EXE: Часто ли очередной агент Дентон поступает неожиданно — для алгоритма построения правил игры и вас, авторов?

У.С.: Что приятно, постоянно! Игроки вечно суются туда, куда не следует, и совершают немыслимые поступки. Что может быть замечательнее! Еще одно свидетельство правильности нашего рецепта симуляции сложного интерактивного мира. Мы — молодцы.

.EXE: Интригующе. Так сколько же стилей игры, способов прохождения вы открыли за время тестирования Deus Ex? Какой наиболее симпатичен лично вам, Уоррен?

У.С.: Команда тестеров ION Storm попробовала все. Буквально. Скрупулезные ребята из QA (Quality Assurance, тестеры. — **.EXE**) выглядели, как выжатые лимоны к концу девелоперского цикла игры. Как только мы над ними не издевались! Сначала они проходили всю игру только с тяжелым вооружением. Потом им пришлось стать пацифистами и не убить ни одного потенциального врага. Следующая волна проползла сквозь огонь и воду не прикасаясь к меню умений, прошли дистанцию на начальных скиллах! После этого им пришлось выбирать самые нелепые комбинации оружия, аугментации и ремесел — и убедиться, что благополучная концовка все еще возможна. Что приятно, мы не обнаружили ни единой черной дыры в механизме Deus Ex.

Мой любимый метод действий — постоянное изменение. Начинаем с сугубо безопасными для противника боеприпасами: газ, арбалет, дубинка. Когда время человеческих оппонентов подходит к концу, а на сцену выползают механические чудовища, мне приходится переключаться на пистолеты и винтовки. Ну а в заключительных заданиях без тяжелого ствола не обойтись. Deus Ex не препятствует подобной переквалификации по ходу дела — и это чертовски правильно!

.EXE: Как вы регулировали сложность игры? Чем Novice отличается от Realistic?

У.С.: На этот раз мы не стали ломать себе голову над изменением AI. С возрастанием сложности враги начинают лучше и больнее стрелять, только и всего. В следующий раз мне хотелось бы поиграть с настройками уровня сложности, но не сейчас. Не было времени.

.EXE: Замечательно! Речь снова зашла об искусственном интеллекте, это один из наших пунктиков. Что вы, Уоррен Спектор, создатель виртуальных вселенных, можете сказать о перспективах симуляции человеческого поведения? Удалось ли вам добиться прорывов в этой области с Deus Ex?

У.С.: Тема бесчисленных научных диссертаций, ребята. Я думаю, мы выступили хорошо. Скотт Мартин (Scott Martin), наш ведущий интеллектуальщик-программист, смог воссоздать много интересных моментов человеческого поведения. Наши NPC убегают, когда чувствуют серьезное ранение. Они догадываются сбегать за помощью и врубить общую тревогу. Штатские в панике улепетывают при виде пистолета. Вот лишь некоторые реакции компьютерных персонажей на действия играющего. Я

58 Game.EXE 8'00

доволен почти всем — разве что не хватило времени на коллективную бихейвиористику, координацию действий нескольких NPC. Их поведение могло бы выглядеть еще более реалистичным...

.EXE: Интересно, можно ли смоделировать человеческие эмоции...

У.С.: Возможно все. Нет, многое. К примеру, страх симулируется крайне просто. А вот отвагу или осторожность гораздо сложнее донести до игрока. Как вы узнаете, что парень перед вами прямо сейчас проявляет отвагу? Средств для передачи такого рода эмоций явно не хватает. Обратная отдача, feedback — вот что действительно сложно.

.EXE: Раз уж мы заговорили о рецептах симуляции окружающего мира... Быть может, у вас есть рецепт для создания виртуальной вселенной?

У.С.: Гм. Начните с оцифровки пары известных всему миру реальных мест. Для затравки. Добавьте ряд человеческих персонажей и вложите в их уста убедительные диалоги. Наполните мир до отказа знакомыми игроку предметами — насколько позволяет игровой движок. Вот примерное начало сценария сотворения мира. Первые 10 процентов. После чего только тяжелая, нудная работа по прорисовке мельчайших деталей. Много работы. Море работы. Впрочем, мы неплохо справились. Правда?

.EXE: Истинная правда. И диалоги тоже выглядят симпатично, хотя иногда оказываются неестественно короткими. Кстати, почему в игре совсем нет видеороликов?

У.С.: Объем не так важен. Мне нравится их эмоциональность (это у Дентона эмоциональность?! — **.EXE**), иногда мистичность, иногда легкий юмор, иногда глубокая серьезность. Единственное, что мне до сих пор, даже после релиза, не по душе, — так это вынужденное решение переходить к виду от третьего лица, внешней камере во время ведения беседы. К сожалению, это была единственная возможность правильно реализовать диалоги, хотя всю кинематографическую белиберду я недолюбливаю. Работает — и ладно. Видеоролики? А вот их я ненавижу по полной программе. Каждый раз, когда я застаю очередную человеческую особь в процессе обильного слюноотделения, а на мониторе крутится красивый мультик, мне хочется громко завопить: “Это не имеет никакого отношение к Игре! Кажется, ты должен принимать участие в процессе, а не молча гипнотизировать экран!”.

.EXE: И это подводит нас к следующему заковыристому вопросу... Чем для вас являются компьютерные игры, Искусством или Развлечением? Могут ли они когда-нибудь занять место книг или кино?

У.С.: Игра является смесью искусства и развлечения. Замечательный сплав! Наша индустрия все еще находится в младенческом возрасте и отчаянно пытается осознать, кто же она такая на самом деле. Лично у меня нет сомнений: когда-нибудь игры будут изучать в университетах, как литературу, кинематограф и другие популярные виды искусства. Сможет ли игра заменить уже сложившиеся, классические жанры? Вряд ли. Разве что займет свое почетное место неподалеку. Подумайте сами, всего лишь сотню лет назад никто не хотел думать, что кинематограф может оказаться искусством. Мы, наша индустрия, сейчас находимся как раз в похожем положении. И я рад находиться на борту!

.EXE: Красиво сказано. А как насчет слияния нескольких видов искусства? Что вы думаете об участии музыки в создании игровой атмосферы?

У.С.: Музыка необходима. Сначала мы хотели использовать в Deus Ex эмбиент-треки — постоянные фоновые звуки, даже и не воспринимаемые многими в качестве музыки. Собственно, мы расстались с эмбиентом только с приходом в команду Алекса Брэндона (Alex Brandon). Он и его коллеги из Straylight Productions написали для нас несколько потрясающих мелодий, гораздо более живых и музыкальных, чем мы когда-нибудь планировали. Крис Норден предложил динамически менять треки в зависимости от игровой ситуации, и дело пошло на лад. Знаете что смешно? Когда мы стали привязывать к этапам музыку, они, этапы, буквально оживали. А еще только дожидающиеся своего трека казались более бледными и скучными. Даже для меня!.. Как-то я тестировал одну из заключительных миссий и никак не мог понять, почему испытываю жуткую пустоту. Но стоило изменить лишь одну вещь — включить музыку, — и настроение резко подскачило! Хороший урок, правда? Нельзя недооценивать силу искусства.

.EXE: Да, Сэр! Кроме того, нельзя использовать человеческую общительность бесконечно. Мы, пожалуй, будем плавно завершать нашу безумно интересную беседу. Быть может, вы, напоследок, наградите нас своей любимой цитатой или мотто? Такая уж у .EXE традиция.

У.С.: С радостью. Моя любимая поговорка выглядит следующим образом: “No good deed goes unpunished” (ни одно хорошее дело не проходит безнаказанным. — **.EXE**), автор Клэр Бут Люс (Clare Booth Luce). А знаете, ведь в школе я изучал русский! Помнится, моим любимым русским выражением было “Shchi da kasha, pishcha nasha”. Даже не знаю почему — вроде бы не особо глубокое или романтичное высказывание...

.EXE: Наша, наша! Ух, мы находимся под впечатлением. Честно. Спасибо за интервью, Уоррен. Надеемся вскоре побеседовать с вами о ваших новых проектах.

У.С.: С удовольствием. Быть может, даже раньше, чем вы думаете. Удачи, пока!

Беседу вели
Александр ВЕРШИНИН и **Михаил НОВИКОВ**.

НАШ ВЫБОР .EXE

БЕШЕНЫЙ КЛИК

Со мной такое впервые... Есть игра. Великолепная РПГ, которую ждали буквально все, от нанайских мальчиков до крокодилов в устье Конго. За долгие годы ее тщательной разработки мировая пресса успела обглодать, а потом обсосать все более или менее значимые детали проекта на выставленных напоказ частях заветного тельца. Терпеливая редакция .EXE этими полдниками старалась не увлекаться, сохраняя аппетит для основного блюда.

Мужчины говорят: война...

Александр ВЕРШИНИН

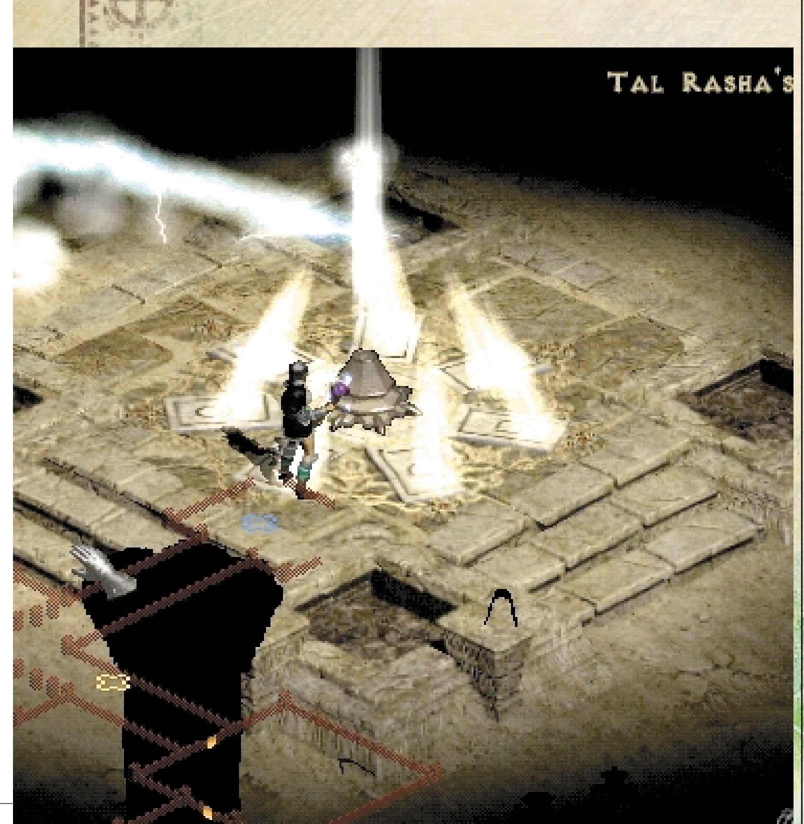
Но случилось странное. После долгих часов непрерывной сечи, морей fireball'ов и chain lightning'ов, измученные, но счастливые, мы с легким причмокиванием наконец отвалились от экранов и тяжело осели на холодный дорогоредакционный пол, здорово напоминая — кого? Правильно, больших довольных пиявок. Впечатления? Масса приятных эмоций. Конкретнее? Гм... Вопрос вызвал некоторое замешательство в рядах счастливо обмякших. Обычно словоохотливые братья-курилки морщили лбы, выкатывали глаза, терли подбородки. И стоически молчали. Выражение физиономий красноречиво говорило о полученном глубоком блаженстве, но выразить его вербально у пиявок не получалось. Полет на чистых инстинктах, примитивном азарте охотника на мамонтов. Diablo II. А что, были сомнения?



Инвалиды по интеллекту

Ничего нового Blizzard придумать и не старалась. Не было такой задачи. То же графическое разрешение, те же чарующе красивые спрайты, несметные полчища врагов, бессчетное количество вещей и впечатляющий магический арсенал. По-прежнему без малейшей претензии на интеллектуальность. "ИГРА СОЗДАНА ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ИГРАТЬ, А НЕ ДУМАТЬ!" — вот он, кумачовый слоган, что висит в Blizzard над каждым рабочим местом. Аркада в шкуре РПГ, безжалостный, идеальный убийца вашего времени. Раз уж вы решились тратить драгоценные крупицы жизни на развлечения вроде компьютерных игр, лучшего рецепта не найти. Blizzard не промахивается. Никогда.

Попытаться честно и занудно описать все новшества второй части — смерти подобно. Имя им — миллион, и они столь незначительны, что никто не обращает на них внимания. Ну да, пять героев вместо трех. Новый вид "магических" вещей, Rare. Уникальный для каждого класса пер-



Theme8.p65 60 08.07.2000, 22:23

сонажа набор скиллов и варианты их развития. Ну и что? Эти оговорки не смогут заставить вас полюбить Diablo, если вы не понимали этой игры раньше. Они не развеют вашу скуку, пусть даже героев будет двадцать, а заклинаний — бесконечное множество. Главное и единственное правило обращения в экзорцисты (или дьяволопоклонники, каждому свое) заключается в умении отдаться на съедение древнему инстинкту добычи пропитания (амулетов, кольчуг, мечей), а заодно и в желании выпустить на прогулку чисто мужскую потребность в удовлетворении глубинной агрессии. Не притворяйтесь, что вам не нравится разносить сразу пять черепов одним круговым ударом или валить навзничь орду из дюжины огромных троллеподобных существ, идущих на вас, маленького, но могуче злобного, характерной свиньей. Причем чем объемнее фасад поверженного врага, тем феерichнее радость от его падения.

Простые удовольствия, но их много. Такое безумное количество, что испить чашу Diablo II до дна и не рухнуть с явными признаками передозировки, дано далеко не каждому. Недавно, празднуя наступление белых ночей и, в частности, дня летнего солнцестояния, в Финляндии погибло 28 человек. Сколько же жизней способна унести Diablo II с ее провокативной аддиктивностью?!

Сайт игры
www.blizzard.com/diablo2

Разработчик/издатель
Blizzard
www.blizzard.com

Зоопарк в гараже

Зоопарк в гараже

Мой выбор пал на Sorceress. Нет, пол спрайта ничуть не смущает, равно как и нежный голос за кадром. Даже весело. Сомнений почти не было, Blizzard очень тщательно распределила роли между пятеркой своих питомцев, наградив каждого по достоинствам. Варвар со своими бестолковыми воплями и склонностью к шинкованию врагов в труху оказался за бортом сразу. Неопрятен, скорее всего, пахуч, раскрашен в цвета норвежского флага — куда это годится? Амазонка слишком много внимания уделяет палочкам с железяками на концах: стрелам, копьям, дротикам. Еще в школе на уроках физкультуры я метал мячик не дальше чем на двадцать метров. Как оказалось, моральная травма сохранилась до сих пор. И потом, лук издает противный шамкающий звук при отправлении стрелы в последний путь. А еще прическа “хвостиком”: она мне никогда не нравилась.

Кто там у нас остался? Пара сомнительных магов, некромант и паладин. Первый из них слишком часто опирается на чужую помощь. Это нехорошо, неправильно — надо быть самостоятельным мальчиком и рассчитывать только на себя. К тому же его проклятья не приносят искрящуюся радость в сердце, не вкладывают боевую песню в счастливые уста. Темные маги со всем основанием претендуют на титул скучных типов. Хотя и эффективных, нет слов. Последним и самым соблазнительным был паладин. По идее, в нем должны сочетаться богатырская сила Ильи Муромца и волшебный посвист Соловья Разбойника. Восхитительный мог быть тандем! Ауры нашего святоши хороши в тесной компании, здорово помогают врезать кому-нибудь по самое “не хочу”, отбивают вражеские заклинания — но только в ближнем бою. Он воин, с набором амплифицирующими его способности заклинаний, не более того. В общем, получается, что все карамельки достались Sorceress.

Это чистый, идеальный, правильный маг. Волшебник, каким он должен быть по ГОСТу, с полной колодой тузов за пазухой и в рукаве. Талантливая девочка Sorceress может останавливать мерный бег целого племени монстров одним мановением руки. Она растапливает их, как шоколадки с орехами, примораживает, как Амундсена и компанию, поражает молнией, как Зевс Громовержец. Ее методы низведения врагов до состояния лужицы на земле многообразны и, что самое главное, действуют на большом расстоянии. Нет, Sorceress не приходится пачкать нежные ручки о пупырчатые шкуры неведомых порождений ада. Она разбирается с ними дистанционно и зрелищно, позоря своими спецэффектами претензии всяческих жарров и копперфилдов на театральность.

По газонам!

По газонам!

Назвать Diablo II “dungeon crawl”, кротовой ролевой игрой, курсор уже не подвигается. В наше неспокойное время, когда Дьявол свободно разгуливает по земле, наступить ему на красный раздвоенный хвост придется хрупкой миловидной женщине, которая и весит немного, и в тренажерном зале бицепсы не качала. Значит, надо тренировать ра-



Только истинным героям выпадает участь охотиться на демонов и разговаривать с ангелами. Нет, спасать ангелов!

зум, магию, контроль над сверхъестественным, решил я. И глубоко ошибся. Прежде всего охотник на Diablo должен уметь быстро и долго бегать. Сначала в поисках монстров, потом, в два раза быстрее, от них.

Когда Diablo мирно строил свое уютное гнездышко под городом Tristram, было гораздо легче. Одно подземелье, стандартный размер каждого этажа, четыре входа на разные этапы из одного и того же поселения. Без суеты, крестовых походов и поисков места для ночлега. Нормальная шахтерская работа: поел, поцеловал жену, взял молоток на плечо и пошел разбивать черепа монстрам. Вернулся нагруженный добычей, израненный, но довольный. И новый раунд! Тихая жизнь в захолустье.

С тех пор Diablo здорово осатанел. Ему явно не понравилась попытка стахановца из первой части засунуть его, Повелителя Ужаса, в тесный маленький камушек. Чтобы подобные эксцессы не повторялись, Diablo забросил оседлый образ жизни и стал беспорядочно носиться по восточным королевствам в поисках достойной компании. Что самое неприятное, за ним приходится бегать! Большая часть Diablo II находится именно на поверхности, а не в темных подземных норах. С одной стороны, больше не приходится портить монитор, выкручивая яркость до предела. Это хорошо. С другой стороны, исследование просторных угодий новой игры радует только поначалу. Такое случается с каждым отправившимся в поход: первый день нежит солнышком, птички ласково щебечут, а речка весело блестит. Всего через несколько дней вам хочется медленно протушить тех птичек на том самом солнышке, предварительно утопив их в чистых водах той прекрасной реки.

Исследовать газоны первой пары "актов" (sic! авторы настаивают) не на шутку увлекательно. Смотрите, лагерь гоблиноподопных монстриков! У них на крестах распяты амазонки, как мило! Ах, опять ящичек с чем-то интересным! А вот шаман, кажется, воскрешает только что убитых fireball'ом гномиков! Какая прелесть, вы только посмотрите! Но что это? Таинственное отверстие в земле? Наверное, ужасное, наполненное кошмарными плохишами подземелье. Все дрожат полчаса.

Неприятная толстая тетя никогда не чистила зубы. Даже ее укус ядовит!



Diablo II

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	3
Музыка (и вновь божественные треки!)	5
Звук	4
Управление	5
Интересность	4,5

Еще через дюжину гектаров подобных "открытий" настроение странным образом меняется. Больше всего донимает неприятная склонность усталости накатывать на вашего подопечного в самый неподходящий момент. Это называется "Stamina" — плод любви фанатских пожеланий и игрового баланса. Вы ведь хотели бегать, а не медленно ползти, как инвалид наполеоновских войн в полной выкладке и со сползшими портянками? Blizzard слышит вас, бандар-логи. Но просто разрешить вам пользоваться преимуществами бега было бы слишком просто, в реальной жизни так не бывает. "Наши верные поклонники будут пользоваться функцией бега только в крайних случаях, — говорил один ведущий дизайнер проекта Diablo II другому, — это такой НЗ, неприкосновенный запас, который бережется на экстренный случай. Все остальное время они будут степенно ходить пешком, как делали это в первой части игры". Ну да, разумеется! Как в воду глядели. Теперь все персонажи передвигаются исключитель-





но следующим способом. Даже парой способов: долгий бег — долгая остановка; долгий бег — два шага, отдых, два шага, отдых.

Перемещаться по безразмерным лужайкам новых этапов Diablo можно только трусцой — если не хотите провести всю свою сознательную жизнь за прохождением четырех актов игры. Особенно злобные толпы монстров, а они раскиданы небрежно, то тут, то там, попадаются лишь в том случае, если бежать вы больше не можете. Тогда парни накатывают штормовой волной на вашего заглохшего героя, и если не быть начеку, можно заработать себе шанс еще одного марафона от города к месту безвременной гибели. С одним отличием: все вещи останутся вместе с трупом, на земле. А бежать вы будете в одной набедренной повязке и с чупачупсом за щекой. Моей волшебной девочке легче, ее заклинания всегда с ней. А каково воякам, столь сильно полагающимся на свой металлолом? Приходится держать два комплекта боевой сбруи, один запасной. Хинт: убить могут много раз. Не один и не два. Один особенно ловкий босс умудрился убить мою Sorceress двадцать семь раз подряд (я считал!), прежде чем скопытиться и отправиться в свою персональную Вальхаллу.

Транзитом

Двигай ножками, детка! Уровни медленно перетекают один в другой, без всякой ощутимой подгрузки и заставочных экранов. Обычно это просто объемистые квадраты, вроде образцов из Everquest с горловинами-переходами на соседний квадрат. Примечательно, что монстры с прилегающих территорий в погоне за вами без всякого стыда пересекают границы суверенных штатов. Так просто их не остановишь. Заметное геометрическое исключение составляют только уровни третьей части игры, вытянутые, словно питоны, и связанные воедино. К сожалению, дальними концами, так что порции бега удваиваются.

Есть и еще одна интересная деталь. Save game'ы в Diablo традиционно отсутствуют. Запоминается лишь статистика и конфигурация inventory персонажа, но вовсе не его текущая позиция. Если хотите закрепиться на землях, ищите специальную телепортационную площадку. Факт ее обнаружения регистрируется, и в следующий раз вы имеете право продолжить исследование пограничных земель, прыгнув из города прямо на нее. Получается, уровень все равно приходится обшаривать полностью. За чем такое насилие, господа разработчики? Негуманно. Мы и так мучаемся вашей игрой безмерно.

Процесс прохождения однообразен, как вращение буддистского молитвенного барабана под монотонное пение монахов в оранжевых робах. Все, без исключения, квесты жестоко почтовые. И не стыдно каким-то жалким бездельникам NPC гонять по округе великого героя, избавителя от зла и просто прекрасную женщину? Нет времени на заклинание маникюра. Отбарабанил положенные дизайнерским богом шесть квестов — отправляйся в следующий городок. Немного меняется обстановка, но не суть происходящего.

На каждую большую поверхностную карту отпущено по одному, максимум по два поверхностных подземелья (неглубокая могила!). Этажей в этих норках тоже всего ничего, обычно два или три. Босс или ключевой артефакт всегда живут на последнем. Грустно, когда все так упорядочено и причесано. Но таковы правила игры. Не должно быть никаких привязок, особых моментов — все случайно (random), спонтанно. Только так можно выдвинуть на передний план настоящую идею игры. Бездумную мясорубку! Грррр (взволнованно рычит. — **Примеч. очевидца**).

Прикурить?

Реальная цель Diablo II заключается в геноциде, массовом истреблении монстров всех мастей и размеров. Красная книга, Зеленая Книга — нам все равно. Имеет значение лишь размер experience-вознаграждения, содержимое карманов потенциальной жертвы, а также тот крохотный участок анимации, несколько кадров, изображающих падение ниц вырубленного из сети противника. Патологично, но важно. Красивое низвержение жуткой твари: внезапная удивленная остановка, наклон, растерянный неконтролируемый полет, гулкое приземление наполняют кровь ощущением власти, гордостью, энергией. Такая элементарная и такая верная деталь! На ней бессознательно держится вся Diablo. Рекомендации лучших психоаналитиков Америки. Когда безрассудно, сломя голову врубаешься в пестрое море адских подсвинков, когда мощное заклинание опрокидывает навзничь бодрый бег на вид непобедимой монструозной ватаги, испытываешь настоящее удовлетворение от только что нарисованной обыкновенной мышью величественной картины Армагеддона. В этой игре есть своя поэзия, поверьте мне.

Монстры подыгрывают как могут. Сейчас они гораздо более разнообразны и интересны, хотя

Системные требования

Минимальные
Windows 95/98/2000/NT, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ (64 Мбайта для многопользовательской игры), SVGA (4 Мбайта).
Рекомендуемые
256 Мбайт ОЗУ для многопользовательских игр с числом игроков больше четырех.

Дополнительная информация

Для игры в Battle.net требуется уникальный код, прилагаемый к каждой лицензионной копии игры.

прямолинейность их поведения раздражает наиболее утонченные души. Blizzard обучила их некоторым замечательным трюкам, чтобы вам было веселее протирать дыры в столе мышеобразным прибором управления. Первыми в хит-параде шутов идут, разумеется, стервятники. Величественные и труднодоступные в воздухе, они превращаются в веселых семенящих куриц на земле. Попасть в них действительно сложно: рука трясется от истерического смеха при виде звена атакующих пешком павлинов. Очень страшно! Вокруг вздымаются моря перьев, в голове крутится навязчивый вопрос: зачем стервятнику в воздухе магический топор или кольчужка?

В наших старых знакомых, четвероногих то ли собачек, то ли мартышек, попасть тоже не просто. Они где-то подцепили ряд цирковых финтов и обожают делать сальто-мортале прямо над вашей головой. Для некоторых мортале наступает безотлагательно. Прочие с визгом кувыркаются в попытке избежать разящих молний возмущенной подобной фамильярностью волшебницы. Видов с характерной формой поведения немного, но они хорошо запоминаются. Как можно забыть умеющего закапываться в землю и там пережидать опасность жука или выныривающее из глубин местных болот длинношеее чудовище с претензией на Лох-Несс?

Отдельной, штрафной, статьей идут организованные в пионерские отряды зверьки. Обычно это шайка противных мелких существ с привычкой наскакивать на приличных людей с криком “дядь-дай-жувачку!”. Или больно плеваться из трубочек издалека. Или бросаться в вашем направлении с огромным, в три четверти их тельца, кухонным тесаком. Приходится вразумлять. Беда лишь в одном: они снова воскресают! В этом виноват их босс, колдун. Нужно сначала “зашаманить” чем-нибудь тяжелым по “офицерскому” черепку, а затем со спокойной совестью воспитывать огнем и мечом его подопечных. Хуже, когда встречается “уникальный” шаман, способный возвращать к жизни других колдунишек. Происходит цепная реакция, все усердные старания сходят на нет. Обезглавь и властвуй — вот единственно верная тактика!

Обученные магии негодяи ведут себя еще более непростительно. Сколько раз мою ведьмочку заживо сжигали Fire Wall’ом? На это они большие мастера. Впрочем, самая несправедливая часть впереди. Особо одаренные твари научились-таки исцелять самих себя! Это бунт на корабле, вот увидите. Убить такую тварь за короткое время сложно, а пока вы пьете эликсиры или восстанавливаете Stamina, недруг занимается тем же самым! Не помогает даже запрещающий лечение врага артефакт. Героя успевают убить, а осчастливленный даром небес талантливый монстр-медик быстро регенерирует, пока хозяин оставшихся на земле и, следовательно, не действующих волшебных вещичек с характерными сленговыми выражениями покрывает расстояние между текущим городом и местом его очередной бесславной кончины. Спешит, потеет. Наконец, прибывает — а там полностью здоровые детишки, радуются ему, языки показывают. Ну как таких не пригреть? Соревнования возобновляются…



Толстый червяк буквально набит собственными маленькими копиями. Так показало вскрытие!

Так показало вскрытие!

Пригоршня серы

Пригоршня серы

Blizzard рекомендует переходить на второй уровень сложности в районе 27 разряда в классе, а на Hell в районе 50. Намек ясен? Перед нами долгая дорога по газонам — это единственная серьезная ошибка дизайнеров. Просто спускаться в шахту для забоя во второй, третий, тринадцатый раз было близко и удобно. Бежать далеко, скучно. Промашка!

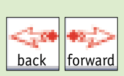
В остальном Diablo II держится молодцом. Серверы Battle.net немного вибрируют от натиска осатанелых фэнов, но сдаваться не собираются.

Главное же — она здесь. Урожденный конкурент “Сапера”, пасьянса, тетриса и даже “Линий” в борьбе за титул наиболее циничного убийцы времени. У питомца Blizzard отличные шансы, DII почти бесконечна, абсолютно бессмысленна и тем прекрасна.

P.S. Думаю, мы наберем достаточно опыта, чтобы в следующем номере сделать небольшую заметку о прелестях многопользовательского режима Diablo II. Тема достойная, фольклор богатый. Почему бы и нет? Жаль, если вы не.

Суть

Даже как-то неудобно объяснять. Ну, наводите курсор на врага, лихорадочно кликаете до тех пор, пока один из вас не упадет. Действие повторять до умопомрачения. От процесса рекомендуется получать удовольствие.





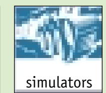
















Destination: ■ The Dukes of Hazzard: Race for Home (демо-версия)

Братья Д'Юкки

Когда-то я был молодым и до неприличия долго заигрывался в Tiny Toon. Знаете, наверное — очень простой, но жутко симпатичный плоский платформер про какого-то там зайчика, утенка и бог знает кого еще. Тогда казалось, что Warner Bros. — отличные ребята, потому что у них есть Багз Банни и этот самый "Тайни Тун". Теперь по их лицензии сделали The Dukes of Hazzard, и я уныло вспоминаю прошлое... Верните зайчика, кровопийцы!

Михаил СУДАКОВ

Не гонка и не квест... а нечто очень странное и сугубо американское. Где это видано — гоночная игра с сюжетом и безумным количеством видеовставок, пусть даже не самого лучшего качества? Ах, да — в Interstate '76. В легендарном Interstate '76, как просят меня здесь уточнить.

Параллели настолько очевидны, что начинаешь подозревать авторов в откровенном плагиате. Сомнения отступают лишь после пары часов игры, когда понимаешь, что оружие напрочь отсутствует, а миссии тупы, как мозги фермера-недоучки.

Хотя нет, навредить редким и одиноким соперникам все-таки можно. Двумя способами: с помощью стрел и известных всем масляных пятен. На трассе в определенных местах валяются практически одноцветные клетчатые кубики, каждый из которых означает какой-то бонус. Схватил, использовал, поехал дальше. Эффект от таких вредительств, скажем так, стремится к нулю со всех сторон, так что на применении этих зловещих средств разрушения никто особенно и не настаивает. Все равно что канцелярскую кнопку на стул положить — крику много, а задница, простите, цела. Можно продолжать искать на нее приключения.

И ищут. "Дабрасирдечные и атважные дваюрадныи братьйя Д'Юкки: Бо и Люк, памагаем дяде Джессу, спасаем девушек, и даем шырифу Роско харошива пинка. Званить 1-900-DUKES". Позвоните — и вам ответят хорошо поставленным "деревенским" голосом: "Сегодня у нас большая гонка, просим не беспокоить".

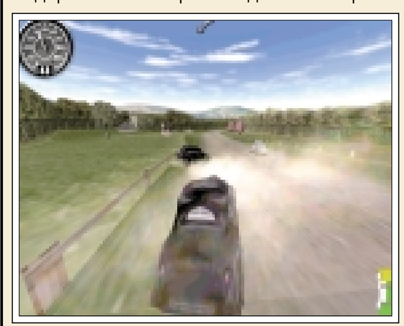
Только прямо

Описывать те миссии, что есть в демо Dukes of Hazzard, — занятие скучное, если не сказать больше. Доехать до. Успеть за полторы минуты к. Добраться за три минуты в. Смотаться от шерифа. Доехать до. Смотаться от шерифа, потерять шерифа, избегать шерифа. Догнать и затолкать (или обстрелять, тоже вариант) в машину плохих парней. Потерять шерифа.

Иногда попадается нечто более осмысленное, вроде нормальных соревнований или поисков пяти запчастей на местной свалке. А рядом за каким-то чертом (и плевать на сюжет) разъез-

Начните чтение с этой заметки!

Когда Interstate, как говорят буржуи, meets Redneck Rampage — игроков начинает подташнивать. Изначально симпатичная идея помиссионных гонок с сюжетом испоганена так, что любо-дорого посмотреть. "Пинбольная" физика и посредственная графика — лучший способ доказать всем, что на одну хорошую игру по лицензии приходится девять ужасных. Все это подкрепляется хорошей дозой кантри и

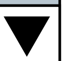


видеороликами, где все положительные герои обладают улыбками и внешностью законченных дебилов, а некоторые отрицательные — голосом детей, только-только вышедших из ясельного возраста. Однозначно, Д'Юкки из Хаззарда должны умереть. И они умрут, когда покажут нам все, на что не способны.

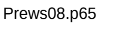


JPEG image 1024x768 pixels — EXE.













А это, как не трудно догадаться, чужая машина.

Свалка. Слева пытаются помешать.

жают две машины и путаются под ногами. Нет, это неисправимо. К врачу!

Скуку скоростных (а вот этого не отнять, ощущение скорости посильнее, чем в NFS со товарищи, — в основном за счет искаженной перспективы) рейдов по заброшенным дорогам пытаются скрашивать вопли и (иногда) дельные советы Люка, сидящего не за рулем: "Бо, смотри, куда едешь! Эй! Пора бы повернуть налево. У нас заканчивается время. Поторопись, а?" Солоьем заливается шериф. Если уж он встал на пути братьев, то не упустит случая лишний раз продемонстрировать свой знаменитый голос больного на голову обитателя захолустья: "Ща я вас поймаю и арестую... Хи–хи–хи!". И остальные персонажи, по мелочам. Все они тут болтуны–собеседники.

Что характерно, имеются нитроускорители и бонусы починки, которые можно использовать в любое время. Без них иногда приходится тяжко: особенно без нитро и особенно в заданиях типа "Успей за".

> **Тогда казалось, что Warner Bros. – отличные ребята, потому что у них есть Багз Банни и этот самый Tiny Toon.**

Раскрашу в красный цвет

Это насчет загадочной вещи по имени "играбельность". Сделав поправку на разработчика/издателя, беспрецедентную усидчивость при клепании огромного количества скучных и нединамичных видеороликов, а также на позорное PSX–наследство, играть кое–как можно. Кабы не типично приставочная графика и непонятно откуда взявшаяся физическая модель, навеянная учебником для дошкольников "Физика в картинках" (не видели? срочно в магазин).

Можно сказать: "легкая, как игрушка". Можно: "отскакивает от стен, как шарик для пинбола". Или: "обожает ездить боком и на крыше". Все эти фразы как нельзя лучше подходят для описания дюковской красно–грязной машины. Тем опаснее попадаться на глаза шерифу и тем сильнее злость после пятикратного отскока от узких дорожных стен, которых в демо предостаточно.

И движок самопального производства — ох–х–х... Если учесть, что наша история, судя по всему, разворачивается в одной и той же местности, понятна реакция одного любителя красочных гонок и псевдояпонской поэзии, задумчиво сгрызшего мануал и выдавшего: "Коричнево–зеленая... Несется на меня дорога... Время сна". Поэт!

Мнения об игре

"Игра прольется бальзамом на душу фанатам мульт–сериала, но более серьезные гонщики сочтут, что братья Д'Юкки приперлись не из той лиги", — заявляет Gareth Holden, Games Domain (www.gamesdomain.co.uk).

"За несколько месяцев до релиза у этой игры сменилась команда разработчиков, и спустя некоторое проведенное за Dukes of Hazzard время у вас возникает устойчивое ощущение, что этим самым новичкам дали следующие инструкции: "Поторопитесь, чтобы успеть к праздникам, понятно?" — озаряет Джеффа Герстмана (Jeff Gerstmann), GameSpot UK (www.gamespot.co.uk).

Эпилог-1

Спортивный комментатор (тот, который сидит в телевизоре) только что выдал бессмертную фразу: "Михайлович откровенно психовал". Как в воду глядел, черт возьми.

Все получилось наихудшим образом, тут грех не психануть. От The Dukes of Hazzard (даже если забыть о том, что это не полная игра) я почему–то ожидал чего–то бесшабашно–веселого, яркого и БЕЗ музыки в стиле кантри. Хотя мог бы и догадаться, что последнее условие не выполнимо в принципе. Как и первые два.

The Dukes of Hazzard: Race for Home

Жанр Аркадная гонка

Разработчик SouthPeak Interactive

Издатель SouthPeak Interactive www.southpeak.com

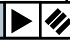
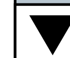
Сайт игры www.southpeak.com/titles/dukes–racing/default.htm

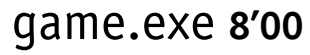
Дата выхода Осень 2000 г.

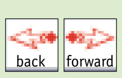
Системные требования Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0–совместимый 3D–ускоритель (8 Мбайт).

Суть Попытка сделать Interstate по–фермерски. Пока неудачная. И вряд ли уже когда–либо удастся. Кишка тонка. Поначалу смотришь со скептицизмом, а затем смотришь в окно.

Особенности Все плохо. Точнее, не так хорошо, как мечталось. Но все же давайте подождем до осени.



















Destination: ■ Serious Sam (public test 1)

Игры под бомбами

Реванш как способ жизни — старая стратегия. Немало поколений положило свои буйные головушки на алтарь кровной мести. Увы, в наши дни вместо КРОВИЩИ в жилах все чаще встречается "ФАНТА" (каковая, строго говоря, не менее химически активна, но заметно хуже закипает), и формы реванша выглядят все страннее и страннее.

Господин ПЭЖЭ

Все помнят, как сравнительно небольшая страна Югославия с небольшим, я бы даже сказал, карманным, диктатором Милошевичем что-то там внутри себя не поделила? Флагом помахали, извинились, признали, что были не правы, но, похоже, решили хоть как-нибудь, да отомстить. Метод изобрели глубоко экономический, простой, как мычание. Если из карманов подлых буржуинов кроме денег на новые бомбы и ракеты вытащить миллиончик-другой полноценных баксов, можно считать, что начало конца благополучно произошло.

Понятно, что на самом деле никто ничего такого не планировал, игру начали делать чуть ли не три года назад, загрустив после гибели "Амиги", где таким успехом пользовались две игры той же команды "про футбол", но бомбардировка весьма неплохо сыграла на руку разработчикам, так что "демку" хорватской команды Croteam, выложенную "прямо из-под бомб", расхватали, как горячие пирожки. Плохой английский, хорошее чувство юмора и непроизносимые имена разработчиков добавили "перчику" в интервью, и процесс пошел.

Лучше больше, да меньше

Все помнят, чем вызвано резкое повышение уровня интеллекта монстров в компьютерных играх? Забыли, склеротики вы мои любимые... Дело было вовсе не в желании сделать "круче", а в суровой необходимости. Не тянули первые ускорители много монстров, просто не тянули. Стенки — ладно, стенки кое-как отрисовывали, а вот десяток зверей (по три-четыре сотни полигонов каждый), появившихся одновременно на экране, вызывал полный ступор и превращал игру в красивое слайд-шоу.

Соответственно, пришлось монстров делать чем-то вроде "микробоссов" (вспомните милых скааржиков из Unreal), заставлять их прыгать, уклоняться, стрелять с упреждением; опять же, мода на дефматч подоспела, народ начал потихоньку клепать ботов, отдельные умники начали подумывать об играх типа "дефматч с самим собой", и о настоящем удовольствии потихоньку забыли. Хорошо еще, что не все, хотя

▼ **Пулемет — это общеизвестное супероружие. Быка на скаку остановит (а то и отбросит назад), не говоря уж об этой мелюзге.**

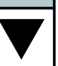
Начните чтение с этой заметки!

Тюленя? Оленя? Совершенно не похоже! Нормальный человек нынешних времен в DOOM не играл никогда и уже, увы, не будет — нефамильно ему на шестисотом малиновом "пентюхе" запускать ДОСовые игры. Serious Sam даст ему некое представление о том, давнем, стиле игры. Огромные пространства, залитые беспощадным солнечным светом, тупая до примитивности архитектура, полное отсутствие претензий на современность во всем, кроме движка, да и там эти претензии не слишком обоснованы. Зато есть вкус, самоирония и талант, этого должно хватить для небольшой, но забавной игры.

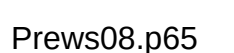














▲ **Какая мощь, какая уверенность в себе! Жаль, я не могу погладить это чудо природы по мощной холке и скормить ему пучок травки...**

бы в Хорватии сохранились какие-то остатки старой школы игроков и разработчиков. Эти ребята смело отвечают на вопрос: "а где же сюжет, крутейший искусственный интеллект и прочие атрибуты современной игры?" однозначным: "а нигде, ибо мы их не любим!".

Нет, такой подход не уникален, обещают-то нам многие, тот же KISS: Psycho Circus будет с пачками монстров, но его мы пока не видели, а Serious Sam — вот он, родимый, сиди и играй в свое удовольствие. Чем я сейчас и занимаюсь (да и вы тоже — демо-версия, точнее, public test 1, по ба-а-альшому блату попала на наш июльский .EXE-диск).

У меня секретов нет, слушайте, детишки

Знакомо ли вам ощущение "постыдного удовольствия"? Когда не хочется признаваться даже самому себе, не говоря уже об окружающих, что тебе всерьез нравится то, чем ты занимаешься, и это только добавляет кайфа в процесс.

Именно такое чувство и вызывает у старшего поколения хорватское демо. Кто в здравом уме и твердой памяти признает, что ему нравится долгими часами заниматься одним и тем же: стрелять, стрелять, стрелять в одинаковых монстриков, без конца набегающих тупыми волнами и без конца же дохнущих и дохнущих одинаковыми кучами мяса?

Правильный ответ — "любой нормальный человек"! Именно такой вид игры в свое время был любимым и единственным, именно ему мы обязаны DOOM'ом и прочими хитами. Да, о нем почему-то стараются забыть, как о страшном сне, но это же просто обидно и ничем не оправдано!

В конце концов, зачем нормальному человеку сюжет? Зачем ему альтернативный мир, когда весело поиграть можно и в этом, если не слишком забивать себе голову "реалистичностью" и прочими новомодными выдумками...

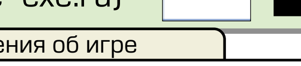
Квинтэссенция успеха

Поначалу происходящее несколько обескураживает. Классический шутер, с револьвером, где не кончаются патроны (что объясняется, само собой, суперустройством создания материи из ничего, встроенным в рукоятку, а вовсе не дизайнерской придумкой). Первые монстры, в уже привычных глазу небольших количествах, оккупировавшие соседнюю комнату и вполне адекватно дохнущие под пулями. Какая-то странная штуковина по имени "Нетрица" (гибрид сети и матрицы — изобретательны все-таки братья-славяне), с юмором описывающая доблестных парней, только что превратившихся в водоворотик симпатичных звездочек и поднявшихся к их далеким межзвездным праотцам. Короче говоря, все вокруг колхозное, привычное до легкого опупевания. Где же мальчик, спрашиваешь себя, заходя в следующую комнату...

И мальчик не замедляет появиться. И не один. И даже не десять и не сто. И каждый бежит к тебе по прямой, паля из всего того, чем его наделили авторы. Некоторым стройбатовцам оружие дано только в зубы, так что им обязательно надо добежать, зато такие обязательно бегают быстрее тебя.

Игра зверя

Ниже я еще скажу о всяких там архитектурах, светах и прочих излишествах, которые здесь присутствуют по чисто маркетинговым соображениям. А в первую очередь познакомлю вас с тем, что делается с любовью и лаской, талантом и воображением, короче, с местными монстрами.



Мнения об игре

"Мелкий белый песик" (www.littlewhitedog.com) сообщает: "Полностью понять эту игру, не поиграв в нее, невозможно. Здесь нет ничего сверхнового. Всего-то нужно косить окружающих и постараться самому оставаться в живых, но... Лично меня эта игра странно "зацепила". В ней полно убийств, то и дело требуется включать мозги, да и графика весьма симпатичная..."

А серьезный зажатый сайт TEAMShambler (www.team-sh.dircon.co.uk), не "просекший фишку", пишет: "...налицо заметная несогласованность между разными аспектами игры. К примеру, между разными группами монстров и окружающей архитектурой нет никакой связи: стили монстров слишком разнообразные, некоторые друг к другу подходят, некоторые — нет, и при этом большинство из них совершенно не на месте в Египте... Кроме того, учитывая глупость и ненатуральность большинства монстров, а также общее ощущение от игры, удивительно, что оружие такое стандартное — что-нибудь более оригинальное или юмористическое было бы куда лучше".

Поймите меня правильно. Ну, хотя бы по голове не бейте, если не поймете. Монстры простенькие, не слишком богато анимированные (а зачем им? среднее время жизни каждого — секунд пять-семь, и за это время он только-только успевает добежать до пункта вечного успокоения). Но до чего же приятные...

Устоять перед очарованием гибрида быка и бультерьера, умеющего просто бегать по прямой, поддевая на рога любого, кто окажется на этой самой прямой, смог бы только гринписовец, запертый с десятком таких быков и без оружия во

Serious Sam

ЖАНР FPS

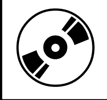
Разработчик/издатель
Croteam www.croteam.com

Дата выхода
Конец 2000 г.

Объем файла
46 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98/NT/2000, Celeron 233 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), OpenGL-ускоритель (рек. с 32 Мбайтами ОЗУ), 100 Мбайт на жестком диске.

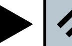
СУТЬ
Попытка вернуться к традициям жанра, с волнами простеньких врагов, берущих массой, грубоватым юмором и талантливо сделанными звуками и моделями.

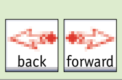


см. демо на диске к .EXE №7

Особенности
Огромные пространства, залитые беспощадным солнечным светом, тупая до примитивности архитектура, полное отсутствие претензий на современность во всем, кроме движка, да и там эти претензии не слишком обоснованы. Зато есть вкус, самоирония и талант, этого должно хватить для небольшой, но забавной игры.























внутреннем дворике египетского храма. И то только потому, что оружия ему не дали, иначе и он проникся бы... Эти рога созданы для выноса дверей. И мы будем, будем проламывать эти самые двери, спасибо Croteam за нашу счастливую старость!

А пальму первенства, пожалуй, с легкостью удерживает камикадзе. Нет, он не слишком красиво нарисован. Он очень простенько анимирован (безголовый, как и все остальные, парень, с зажатыми в поднятых руках бомбами, умеет только бегать вперед — ничего больше). Но как же он кричит!

И самое главное: монстры появляются теми самыми волнами, которые всю жизнь были во всех аркадах и которые так позорно исчезли в последние годы, когда слово "аркада" стало ругательным.

И самое главное: монстры накатывают теми самыми волнами, которые всю жизнь были во всех аркадах и которые так позорно исчезли в последние годы, когда слово "аркада" стало ругательным. Они появляются ниоткуда (какая вам разница? они появляются вовремя — и это главное!), они исчезают в никуда (ведь они уже мертвые и никого не волнуют!), но в промежутке они появляются именно там, где их ждешь, и движутся так, как они это делают всегда, их узнаешь спиной по звуку, мозжечком по движению на периферии зрения, пальцами по сопротивлению спускового крючка и сердцем по вытекающей из него КРОВИЩЕ... Они — тупые автоматы, но разве это важно? Против нас играет не одинокий монстр, а весь уровень, живущий здесь как единый организм, примитивный, как амеба, но четко нацеленный на наше уничтожение. Это и есть кайф.

Оружие, которое бабахает

Против таких миляг-зверушек надо бороться подходящими пушками. И пушек у нас есть. Про пистолет уже сказал. Будут два пистолета, будет шотган, навеки ставший главным оружием игры, будет супершотган, сделанный настолько похоже на то, что было в DOOM 2, что лучшего и желать нельзя. Ракетница, пулемет — что вам еще нужно?

Звуков? Эти пушки бабахают! Они не просто бабахают, они звучат, как будто их записывали с натуры. Симфония звука, прерываемая только топотом копыт, постукиванием костей злобных скелетов, визгом и ревом страшенных арахноидов... Короче говоря, звуки вполне достойны зверей, и это серьезное достижение.

Все в кому!

Огромные открытые пространства (ООП, по меткому определению известного французского мыслителя Мишеля Судакоффа) — это заклинание. Всякий разработчик, произносящий его в толпе на какой-нибудь выставке, бывает немедленно вознагражден зрелищем затуманивающихся глаз, мечтательно закатываемых к потолку, и общим впадением в кому от предвкушения высоких гонораров за открытие/создание/описание лучшей игры столетия.

Здесь все честно. Пространства обещаны? Пространства будут. Без дураков. То есть, конечно же, с дураками, с сотнями дураков, бегущих к смерти с радостными криками, но бежать им ой как далеко, по тем самым огромным пространствам...

Причем пространства, вполне официально, сделаны в пику (не в треФу!) темным подземельям Quake. Вместо тесных закрытых подземелий — огромные открытые пространства. Антоним к слову "темные" все помнят? Правильно, "светлые". Так и есть: пространства у нас очень, очень, ну просто чрезвычайно светлые. Так уж сложилось, что источник света здесь один: солнце. Яркое такое, заливающее ООП (нет, не Организацию освобождения Палестины) милейшим светом, делающим всяческие там лайтмэпы чуть ли не излишними. Очень органично выглядит, антитеза полная.

Технология, однако

Будем откровенны сами с собой. Технологией здесь и не пахнет. Открытые пространства созданы за счет (и только за счет) их примитивизма. Так уж сложилось, что полигон размером сто на сто метров рисуется ровно столько же, сколько и полигон размером метр на метр. Отсюда и все остальное. Мудреные слова о "гипертекстурировании", которыми столь уверенно бросались разработчики чуть раньше, сейчас выглядят смешными.

Порталы? Есть порталы. А что, это еще для кого-то вершина технологии? Или зеркала (попросту те же самые порталы, вид сзади)? Помилуйте, господа, нельзя же спать под камнями, надеясь, что никто этого не заметит...

Не надо ждать от этой игры чего-то сверхнового, не надо верить Croteam'овцам, уверяющим, что гравитация, изменяющая свое направление (как в секретной дырке под водой), — это р-р-революция в игростроении. Да, забавно для дефматча (интересно, доживет ли до релиза в следующем году идея split-screen, и как они надеются побороть недостаток места на клавиатуре?), но по сути — мелочь.

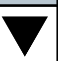
Надо просто расслабиться и дать волю ностальгической железе внутренней секреции. И станет хорошо. Ведь аркада не умерла — она просто так пахнет...

Мнения об игре

...Зато популярный сайт 3DActionPlanet (www.3dactionplanet.com) явно запал на игру в полном составе: "Ничуть не преувеличивая, могу сказать, что были моменты, когда мои пальцы так вдавливались в клавиатуру от волнения, что потом болело запястье. Более того, наигравшись, я наблюдал за другими — и получал истинное удовольствие. Помню, как Thrrrpptt! подскочил почти на метр в кресле, когда на него впервые выскочил werebull..."

Смерть была легкой. Но ОЧЕНЬ быстрой.








Блокба$теры маздай!

За отчетный период произошли две важные вещи. Первая: Tank Platoon! отменен. Совсем. У MicroProse спросили: почему? Ответ: ну, мы посмотрели на то, как пошел Gunship!, и решили... разработку свернуть, а освободившиеся ресурсы типа перераспределить. Вопрос: и на что же вы их перераспределяете? Ответ (черным по белому, а может, белым по черному, не знаю): на PSX2 и X-Box.

Андрей ЛАМТЮГОВ

Я надеюсь, что это окончательно снимет вопросы на тему того, за что мы так ненавидим приставки. Есть за что. Ну ладно. Второе из событий было таким: вышла демо-версия танкового симулятора Steel Beasts от маленькой компании eSim. Еще одно виртуальное воплощение "Абрамса"? Как бы не так...

Disclaimer

Заметим сразу: вещь действительно малобюджетная. Именно поэтому скриншоты выглядят настолько скромно: разрешение исключительно 640x480 и абсолютно никакого 3D-ускорения. Раньше говорили, что и режима multiplayer не будет. Однако в демо-версии соответствующий пункт меню все же появился. Правда, пока неработающий. Вероятно, это было связано с тем, что eSim все же нашла издателя — Shrapnel Games. Тоже, если честно, не Microsoft.

Короче, внешне это все выглядит так себе. Но при всем том Steel Beasts — лучший из существующих танковых симуляторов. Отдых M1TP2 плавно переходит в глубокий сон, потом в кому и завершается летальным исходом с последующей кремацией. Я сильно удивлюсь, если полная версия SB не подтвердит такой расклад.

Полигон, или M1TP2 — попса!

Еще бы. Как в этом самом M1TP2 учили из пушки стрелять? Правильно, навел перекрестие на цель, потом нажал кнопку джойстика №2, потом №1. Все. Если цель движущаяся, то надо не просто навести, а еще и удерживать. Этим все нюансы исчерпываются.

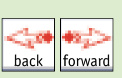
Так вот. Работая с лазерным дальномером, нельзя давать больше четырех импульсов подряд — перегорит. Далее. Он хоть и лазерный, но луч на расстоянии рассеивается, а потому на приемник может вернуться несколько отражений и наводчик должен выбрать правильное. Наконец, и независимый прицел, и дальномер, и баллистический вычислитель могут отдать концы (кое-что из подобных возможностей было и в M1TP2, но смотрелось куда менее серьезно). А потому надо уметь целиться самому — вгонять прикинутую дистанцию в

В бою лучше так не высовываться.



Начните чтение с этой заметки!

Налицо блестящее содержание при крайне малобюджетной форме. "Блестящее" — это значит, что лучшее, что мы на сегодня имеем; а именно M1 Tank Platoon 2, мягко говоря, отдыхает.
Вот классический пример того, что внешность обманчива. На данный момент Steel Beasts — лучший танковый симулятор. Не "один из", а просто лучший. Или, точнее, станет таковым. По своей детальности, технической достоверности и богатству возможностей игра оставляет (оставит) позади все, что было до того. Особо хочется отметить продвинутый дружественный AI — я не припомню, когда встречался подобный феномен.
Историческое значение этого продукта таково: экспериментально доказано, что для создания хорошей игры необязательно вколачивать в ее разработку десятки миллионов долларов. Достаточно просто подойти к делу с душой. Мало того, игра, разработанная таким образом, станет не просто качественной, но еще и успешной. Видимо, так и будет, если судить по тому, сколько раз уже была скачана с сервера Shrapnel Games демо-версия (больше сотни тысяч).























И никаких заборов из деревьев!

вычислитель, а иногда и просто определять возвышение ствола.

Впрочем, самое сочное здесь — это даже не пристрелка по цели вручную. А то, что бывает, если откажут приводы башни. Тогда ее надо крутить вручную. Штурвальчиками. Сколько весит башня "Абрамса"? Вот именно. И что самое интересное, разработчикам в значительной степени удалось передать весь спектр переживаний наводчика от такой работы. Чтобы провернуть эту железку, нужно быстро-быстро барабанить по серым со стрелочками. И знаете — проникаешься. Конечно, далеко не в полной мере, но все же.

Это относится только к "Абрамсу", поскольку в демо-версии наличествует он один. В финальном релизе будет еще "Леопард-2" — говорят, что там все по-другому.

Полигон-2, или "Ты видел? Ты видел?!"

И опять же, let's get straight. Ни в одном другом танковом симуляторе я не видел настолько мощного дружественного AI. Вражеский (по крайней мере на стратегическом уровне) практически отсутствует, поскольку все миссии там строго pre-scripted — как врагу предписали заранее, так он и будет действовать. Но вот свои на меня произвели сильное впечатление.

В игре есть некий "тактический режим", когда вам даже не приходится работать за командира взвода. Вы просто прокладываете маршруты на карте, снабжаете waypoint'ы необходимыми инструкциями ("с этого момента перестраиваемся в клин, движемся на предельно высокой скорости"), а дальше все происходит само.

Вот тут-то все и начинается. Ради интереса я послал взвод в лес. Попутно замечу, что SB — это единственный из существующих танковых симов, где действительно есть лес. Не кусок местности, ограниченный заборами из деревьев, как в M1TP2 и всем остальном. И даже не много маленьких заборчиков, как в Gunship! (а значит, в несостоявшемся Tank Platoon!). А настоящий лес — плотное скопление вполне суверенных елок.

Я-то думал, что мой "Абрамс" тупо застрянет в этом хаосе — как было со многими до него. В крайнем случае начнет делать просеку. Как бы не так! Виртуальный механик-водитель начал очень ловко лавировать между стволами, изредка валя одно-два деревца. И относительно быстро преодолел все это безобразие. Равно как и другие три танка из взвода. На открытой местности они четко восстановили слегка подпорченный боевой порядок и двинулись дальше. Пока не встретились с противником.

Когда в землю рядом с головным танком шарахнул снаряд, реакция была моментальной. Последовал залп из дымовых гранатометов. После чего машина, находившаяся в этот момент на вершине холма, резко сдала назад, заняв классическую позицию hull-down. Этот маневр был выполнен исключительно грамотно и настолько изящно, что я не сдержал восторженного возгласа. Человек не сделал бы лучше!

Они, кстати, умеют становиться и в turret-down. При таком раскладе танк начинает ловко выскакивать из укрытия, стрелять и тут же забираться обратно.

На всякий случай замечу, что ничего подобного не было еще нигде (повторяюсь, а что поделаешь?). Тактический AI очень продвинут. Да, иногда и его переклинивает, но бывает это редко, последствия, как правило, не смертельны, и на общем фоне отдельные накладки особо негативного впечатления не производят.

Раз уж мы заговорили о незримом AI... Молвим пару слов о его совсем отвлеченной части — той, которая отвечает за предмет под названием "smart camera". В какой бы игре эта штука ни появилась — как только ее не ругают!

Я-то думал, что мой "Абрамс" тупо застрянет в этом хаосе – как было со многими до него. В крайнем случае начнет делать просеку. Как бы не так!

Хотя здесь ничего особенного нет. Висит над танком, крутится. У нее есть только одна занятная особинка: как только раздаются вопли: "Gunner, tank!" — "Identified!" — она лихо разворачивается в сторону цели с максимальным увеличением и находится в такой позиции до тех пор, пока вслед за свирепыми "Fire, fire SABOT!" —"On the waaay!!!" не рявкнет пушка и вражеский танк не отсалютует подброшенной башней.

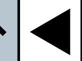
Мелочь. Но атмосферы добавляет сильно и со-

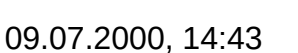
Steel Beasts

Жанр	Симулятор танка
Разработчик	eSim — www.esimgames.com
Издатель	Shrapnel Games — www.shrapnelgames.com
Объем файла	22 Мбайта
Дата выхода	3-й квартал 2000 г.
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 266, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), 20 Мбайт на жестком диске, DirectX 7.0, рекомендуется джойстик.
Суть	Исключительно детальный танковый симулятор. Несмотря на бедность графики, силен в реализме и работе AI. Обладает рядом уникальных черт.
Особенности	Настолько серьезно к имитации современного танка еще никто не подходил. Но дело не только в этом. Несмотря на сильно ограниченный бюджет, разработчики выложились полностью и, по всей видимости, создали очень качественный симулятор вообще — безотносительно к танкам.

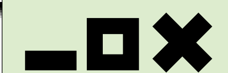


См. демо на диске к .EXE №7





вершенно не мешает. Вот из таких мелочей и складывается удачный проект.

Кстати сказать, только при такой детальности процедур начинаешь понимать, почему командир не просто говорит "Fire!" а именно так: "Fire, fire SABOT!". И какой смысл имеет ответ наводчика. Все эти крики из-под брони были и в M1TP2, но там они выглядели скорее как часть какого-то ритуала.

И не только танки

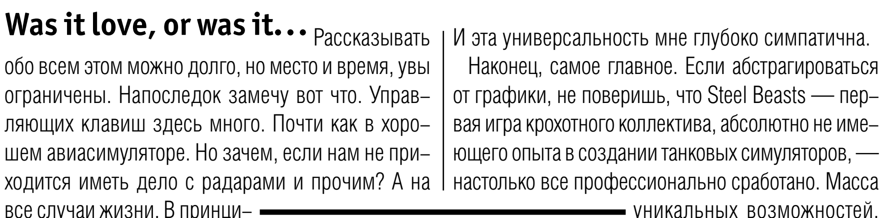
Раньше ходили слухи, что в SB совсем не будет пехоты. А это уже очень плохое известие; танковый симулятор без пехоты в принципе не может быть полноценным. К счастью, утрата не состоялась — пехота есть. Спрайтовая такая, дерганая, но...

Как и все остальное, работающая весьма и весьма достойно. Она тоже умеет выбирать позиции, а пехотинцы в залегшем состоянии очень плохо заметны и с трудом уничтожаются пулеметным огнем (кстати, виртуальные командиры танков довольно ловко обращаются с пулеметами; в M1TP2 искусственный интеллект не умел этого вовсе). Пехота открывает огонь по танку из всего, что есть, — они явно не играли в Close Combat и не слышали о том, что "у него непробиваемая броня!". И ведь могут, к примеру, засадить точно в лазерный дальномер. Или в командира, сдуру высунувшегося из люка. Здесь ведь тоже есть командирская опция button/unbutton; так вот, если вы находитесь в состоянии unbutton, а в танк что-нибудь попадает, то раздается звук "Ы!" и на экран тут же выскакивает сообщение "TC disabled". Со всеми вытекающими. С этого момента — никакого доступа к чисто командирским девайсам. Вот так.

Пехотинцы еще и ПТУРом могут врезать. Вот это у них получается особенно хорошо.

Есть и артиллерия. Тут тоже все сложнее, чем в M1TP2. Во-первых, можно точно указать форму и размер участка, на который посыплются снаряды, что очень полезно. Допустим, хотим накрыть колонну — изображаем вытянутый прямоугольник. А во-вторых, некоторые артиллерийские возможности уникальны. Можно ставить дымзавесы — напомню, что в M1TP2 такая возможность появилась только после патча. А еще можно проделать дистанционное минирование. Вот этого точно нигде не было.

Авиации, правда, нет. Ну и бог с ней. И так хорошо получилось.



Was it love, or was it...

Рассказывать обо всем этом можно долго, но место и время, увы ограничены. Напоследок замечу вот что. Управляющих клавиш здесь много. Почти как в хорошем авиасимуляторе. Но зачем, если нам не приходится иметь дело с радарами и прочим? А на все случаи жизни. В принципе, перед началом миссии можно просто проложить взводу маршрут по карте — и готово дело. А можно управлять танком вручную, пятью клавишами. А можно приказать найти укрытие.

Наводчик работает сам. Но вам ничто не мешает забраться на его место и вовсю орудовать двумя прицелами и прочими вещами. Та же история и с командиром.

Отсюда и множество управляющих воздействий.

Наводчик работает сам. Но вам ничто не мешает забраться на его место и вовсю орудовать двумя прицелами и прочими вещами. Та же история и с командиром.

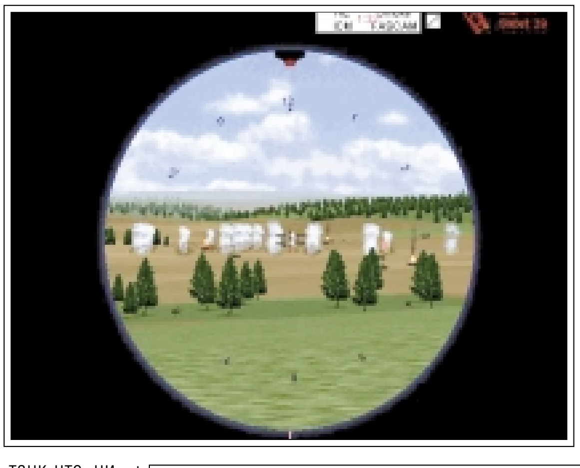
И эта универсальность мне глубоко симпатична.

Наконец, самое главное. Если абстрагироваться от графики, не поверишь, что Steel Beasts — первая игра крохотного коллектива, абсолютно не имеющего опыта в создании танковых симуляторов, — настолько все профессионально сработано. Масса уникальных возможностей, высокая детальность и абсолютно ничего лишнего (а ведь многие танковые симы грешили архитектурными излишествами вроде изображения всяких заряжающих и механиков-водителей). Полная версия обещает быть исключительно интересной. Авторы, кстати, хотели ввести в дело и Т-72 с Т-80, но достаточно полной информации так и не нашли. Может, окажет кто содействие? Никаких секретов выдавать не надо...

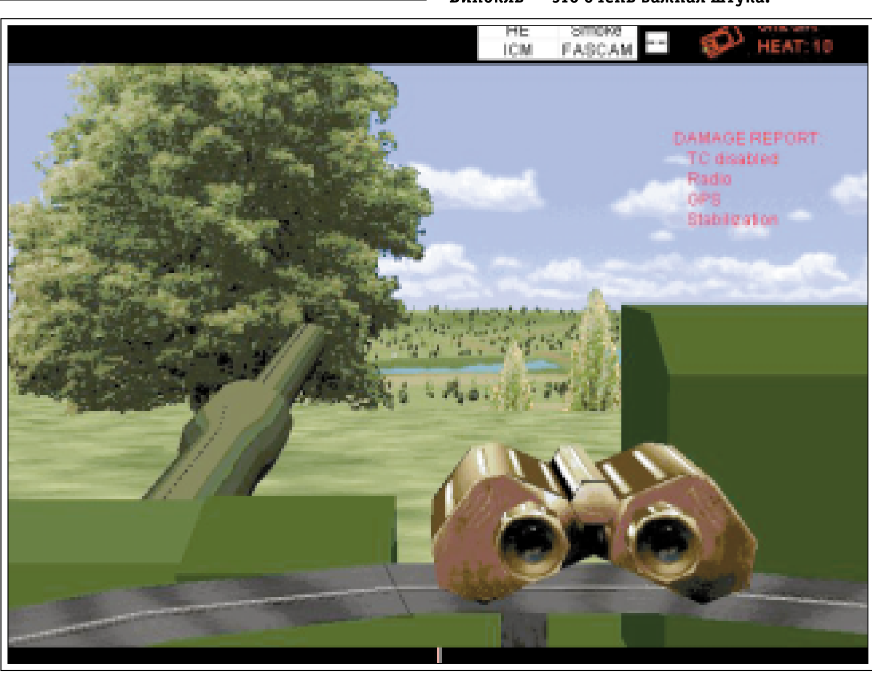
Возвращаясь к MicroProse и смерти Tank Platoon!. Тут комментарии излишни. Впрочем...

Маленькая, никому не известная компания делает хардкорную игру, принадлежащую — чего уж там — к умирающему жанру. Иррациональность налицо. И в чем дело? Вероятно, в том, что это — любовь. Кстати, публика очень тонко чувствует, как ты сам относишься к тому, что делаешь. И реагирует соответственно.

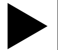
Количество download'ов этой демо-версии с сайта Shrapnel Games уже перевалило за сотню тысяч. И это показатель.

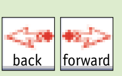


Командирский прицел. Нужен, чтобы тыкать наводчика носом в цель.



Бинокль — это очень важная штука.





















Destination: ■ Venom (демо–версия)

Интерактивное кино

Почему–то славянские народы не умеют мыслить категориями меньше, чем “эпохально”. Ну не получается — менталитет, что ли, мешает. И игры делают только одним методом: “перевернем мир на другой бок и покажем ему кузькину мать!”... Украинско–русский Venom, о первой демо–инкарнации которого мы писали в прошлом году, не исключение.

Господин ПЭЖЭ

Начинать рассказ надо, разумеется, с движка. Движок, безусловно, свой. И не только потому, что чужие дороговаты, а еще и потому, что завертеть эдакое на существующих движках явно трудновато. Налицо и огромный мир, с лесами, холмами, реками, мостами через них, и помещения с довольно убедительными внутренностями. И все это, сделанное по меркам нынешнего дня, почти не тормозит. А ведь учтите, что игра еще далеко не завершена. Браво, программисты!

Нет, можно было бы пройтись малость по поводу малополигональных деревьев, странного движения, особенно на косогорах (но о нем — чуть позже), редких, но очень сильных припадках “тормозов” и прочих мелких неприятностях, но я верю, что все это будет поправлено к релизу. Не может не быть.

Поговорим лучше о том, во что же мы будем играть. Поглядите еще раз на заголовок и представьте себе, как это могло бы выглядеть в лучшем из миров. Хороший боевик с бригадой суровых коммандос, проникающих в самое сердце вражеской территории и выносящих все, что движется. Причем главный герой боевика — я, и все вокруг трепещет, опасаясь увидеть мой мужественный профиль с квадратной голливудской челюстью, намертво увязшей в килограмме жевательной резинки.

Так должно быть

Я знаю, вы можете мне не поверить, но просмотр записанных “демок” именно так и выглядит. Игрок крадется под деревьями на брюхе (да, ползать можно и нужно), снимая из снайперской винтовки часовых, прохаживающихся за сотни метров от него, а редкие засады ему помогает вычищать напарник–бот. Но вот лес редеет, холмы постепенно становятся более пологими, и за деревьями постепенно становится виден... Нет, не лес, а мост через реку. Аккуратно обходим с фланга, выносим все, что движется, особенно охранника в сторожке, смутно видимого сквозь стекло.

Теперь очень быстро, пока не набежали подкреп–

Движок универсален — кроме открытых пространств поддерживаются и помещения.

Начните чтение с этой заметки!

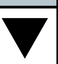
НАШИ очень, ну очень любят делать альтернативные миры. Наверное, потому, что реальный не слишком радует глаз и желудок. Вселенная Venom живет под угрозой тотального уничтожения (ох знакомо...), и для спасения потребуется, как минимум, натереть здоровенную мозоль вокруг правого глаза окуляром оптического прицела. Игра сделана в жанре тактического 3D–шутера и проходит как на открытых пространствах, так и в помещениях. Как дань моде нас сопровождают боты, реагирующие на простые команды типа “защищай меня”, “атакуй мою цель” и т.п. Главный вопрос на сегодня — удастся ли перенести замечательный драйв, показанный в записанных “демках”, в настоящую игру. Давайте надеяться на лучшее.





JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



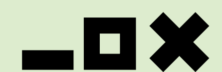








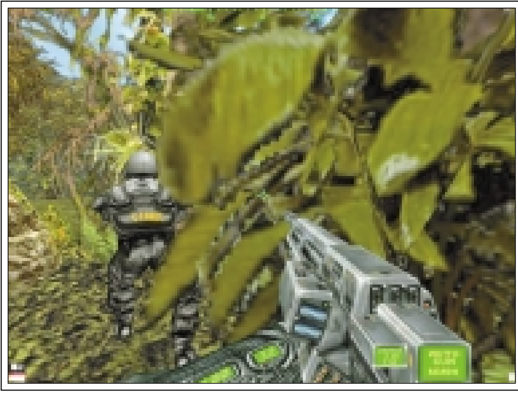








Идиллия: мать-природа наедине сама с собой. Но где-то там, в туманной дали, прячутся злобные инопланетяне!



Джунгли. Как во Вьетнаме. Нам, коммандос, не привыкать — у нас Auto Gun Ready!

ления, на мост — ставить мины и еще раз мины, ведь сейчас, с секунды на секунду, на наши мирные поля припрутся злые гады на своих танках с немытыми гусеницами... А вот и они. Первый, самый глупый, даже не проверяет, почему на мосту столько трупов, и не останавливается после взрыва первой мины. Мир его праху. Точнее, его обломкам. За ними теперь очень удобно будет прятаться от вражеских пуль.

А вот, кстати, и пули. Наивные ребята с той стороны ломятся на мост, забывая об осторожности, и получают свое. Нынешнее тело получает пулю в лоб, и приходится пересесть в напарничка, залегшего чуть сзади. Теперь осторожненько, аккуратненько высунемся и из портативного ракетомета уничтожим второй танк, до сих пор не придумавший, как объехать металлический труп на мосту. Ничего личного, ребята, но ваша консервная банка отныне годится только на переплавку.

Фу–у, наконец–то можно подняться из положения “по–пластунски” и размять затекшие коленные чашечки... Не бывать вражескому сапогу на родных пашнях! Теперь можно и об ответном ударе подумать, вперед, десантник!

Впереди, где–то на пределе видимости в оптический прицел, смутными серыми тенями маячат вышки с часовыми. Туда можно соваться только после тщательной подготовки. Прицел любимой “снайперки” слегка подрагивает в уставших руках, некоторые пули улетают в пустоту, но изменение цвета двух соседних пикселей говорит опытному глазу, что где–то там из аккуратной дырки над третьим позвонком только что вылетело несколько капель крови, и мама может больше не ждать безымянного Джонни домой. То есть ждать–то она, может, и дождется, но только в комплекте с цинковым гробом. Это у нас, десантников, юмор такой.

Вот ведь досада, патроны в винтовке заканчиваются. Приходится уменьшать дистанцию, ведь попасть из пулемета в мишень такого размера — занятие не из простых.

Вот ведь досада, патроны в винтовке заканчиваются. Приходится уменьшать дистанцию, ведь попасть из пулемета в мишень такого размера — занятие не из простых. Но ничего, мы еще повоюем, ведь там, впереди, нас ждет гнездо, рассадник подлых гадов. Вон, вон виднеется его стена, где там мой верный шотган?.. Прошло время хирургических ударов, пора показать им, как сурово они ошиблись, связавшись со мной...

Ты знал, ты знал! Здорово, правда? Мне тоже очень понравилось. Но, увы, все не так радужно. У того, кто записывал эту самую “демку”, было одно немаловажное преимущество: он знал, что и где находится, знал, как ведут себя враги и где их искать, знал, потому что сам принимал участие в создании этой игры.

А вот мне до просмотра пришлось постоянно делать не слишком радостный выбор: либо уныло ползать по каждому метру местных холмов квадратно–гнездовым методом, через каждые двадцать секунд заглядывая в оптический прицел, чтобы отстрелить очередную тень на горизонте, либо постоянно попадать в засады, отстреливаться от омерзительно точно и больно стреляющих врагов, пытаться выполнить circle–strafe, борясь с реалистичными (это так!) шагами, и быстренько умирать.

Суровая правда жизни, друзья мои, состоит в том, что любая попытка реализовать “настоящую войну” обречена на преодоление объективных трудностей такого масштаба, что рискуют на это только наши, стремящиеся создать шедевр, опережающий время на десятилетия.

Удастся ли Venom преодолеть болезни роста? Надеюсь, но, увы, не уверен. Очень уж сильно видна надежда разработчиков на экстрасенсорное восприятие игрока... А игрок — он зверь про–



Venom

Жанр Тактический шутер

Разработчик
GSC Game World www.gsc–game.com

Издатель
“Руссобит–М” www.russobit–m.ru

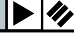
Сайт игры
www.gsc–game.com/english/venom.htm

Дата выхода
Конец 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233+, 32 Мбайта ОЗУ, Direct3D–ускоритель (Voodoo, рек. Riva TNT).

Суть
Тактический шутер с ботами–напарниками, как на открытых пространствах, так и в помещениях.

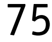
Особенности
Амбициозная задумка сделать “настоящий боевик”, с разнообразными миссиями и ориентацией на скрытность. Основные виды оружия — снайперская винтовка и мины. Ботами можно управлять с помощью простых команд типа “защищай меня”, “атакуй мою цель” и т.п.

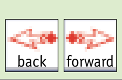








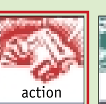




















Мнения об игре

3DActionPlanet (www.3dactionplanet.com) в наших не слишком верит: "Каждый знает, что сейчас полно 3D-шутеров, дерущихся за твои деньги. Естественно ожидать, что неизвестная игра вроде этой потонет без следа, но, учитывая, что Quake III и Unreal Tournament отправляются мультиплейерной дорогой, проекты, которые возвращаются к корням жанра, могут быть весьма популярными. И только время покажет..."



стой, ему надо, чтобы было интересно. Чтобы ощущение кинофильма, разворачивающегося вокруг, возникало независимо от его действий.

Брызги шампанского

Но, впрочем, это все впереди, способы борьбы с нездоровым реализмом, наверное, есть, а пока можно посмотреть на "начинку". Помните, чуть выше было обещано рассказать про странное движение? Так вот: странное оно потому, что настоящее. Если в Quake игрок представляет собой, по сути, материальную точку и его ноги на самом деле ничего не касаются, то здесь все честно.

Модель игрока (и его точка зрения) движется не потому, что сдвинулся ее центр. Она делает честный шаг, и именно из-за этого смещается. Все как в жизни. Правда, это довольно сильно мешает управлять (вместо плавного и четкого движение становится прерывистым, что отрицательно сказывается на точности стрельбы и эффективности укрывания за деревьями), но ради пущей честности моделирования можно простить даже это.

Волны на воде — это вам не просто спецэффект, это, как и все остальное, настоящая физика. Волны колышутся не потому, что им так положено, а потому, что в воду что-то упало, и чем крупнее упавшее, тем выше волны. Кстати, в эту самую воду можно и даже иногда нужно сталкивать разнообразные предметы — и, разумеется, тяжелые потонут (и могут попасть в подводное течение!), а легкие поплывут.

И так далее и тому подобное... Список почти бесконечен. Само собой, есть цветное динамическое освещение, есть туманы и гало, весьма продвинутая система трехмерного звука (учитывающая, к примеру, не только архитектуру, но и материалы как соударяющихся предметов, так и их окрестности) и иерархическая анимация (смотрите рассказ о ней в "Записных книжках ПэЖэ" в этом номере).

Купите наш движок!

И чем дольше я смотрю на эту игру, чем дольше читаю гордые описания на сайте, тем сильнее и сильнее подозрение в моей душе: не хотят ли авторы стать второй id Software? В самом деле, первая игра на движке Vital Engine ZL еще не увидела свет, но на сайте уже есть раздел "лицензирование", где всем желающим предлагается приобрести право на использование движка.



Дело происходит в далеком будущем, так что полицейские раскатывают на весьма заоблачного вида машинках.

Правда, добиться этого будет сложно, движки сейчас предлагают все кому не лень, на любой карман и вкус. И без успешной игры, которая запомнится и будет выступать в роли визитной карточки, движок если и купят, то только очень дешево. Зато, если уж Venom и его авторы попадут в "яблочко" спроса, он не только принесет кучу денег, но и создаст отличную базу для следующих разработок на том же графическом ядре.

И шансы эти, безусловно, есть. Просто нужно как следует подумать, посмотреть на происходящее глазами игрока, никогда не видевшего Venom и выходящего на его просторы впервые. И все получится.

> **Волны на воде – это вам не просто спецэффект, это, как и все остальное, настоящая физика.**

Сюжет у нас тоже есть!

А напоследок перескажу сюжет и перечислю несколько... гм... особенностей, бросающихся в глаза при первом же просмотре.

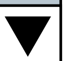
Итак, кто мы и за что воюем? Как обычно, безымянный десантник из какого-то подразделения под названием C-Force, посланный удавливать злобных гадов. На этот раз гады — это невесть кто или что с кометы класса "C", пролетевшей неподалеку от планеты Земля и изничтожившей метеоритным дождем немало народу. Именно на тех самых метеоритах к нам и пробралась инопланетная жизнь. Как в любом боевике, военные лаборатории, изучавшие ее, пострадали первыми. Начали исчезать люди, а потом появляться, но уже под управлением паразитов, прирастающих к головам жертв. Распространяются паразиты спорами и весьма быстро, так что убивать их надо очень и очень шустро, чтобы не оставить им шансов на размножение. Наш путь — к сердцу захваченной зоны.

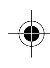
Комментировать не буду — совесть не позволяет. Все же далеко не релиз, внешне выглядит как стандартный тактический шутер (их сейчас много в разработке — что-нибудь вроде I'm Going In выглядит наиболее похожим), никаких особых завязок на этот, с позволения сказать, сюжет в игре не прослеживается, кроме надписи "C-Force" на спинах, так что все еще может измениться.

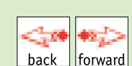
А вот вещи, которые, скорее всего, останутся навсегда, довольно разнообразны и противоречивы. С одной стороны, очень неплохие модельки людей, убедительная анимация, а с другой — один (повторю еще раз, чтобы не осталось сомнений: ОДИН) вид оружия. В странной с виду пушке меняется только магазин с патронами, и все! Я понимаю, рисовать модельки трудно, но уж если смогли сделать людей — не ленитесь, доделайте оружие!

"Честное" движение — это великолепно, враги выглядят, как живые. Но не надо его распространять на игрока, квейкеры не поймут — оно мешает управлять, и это вполне тянет на маленькое преступление.

...И только тогда получится игра, достойная занять первые места в чартах. Мы ждем и надеемся.

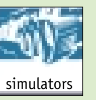










Письма султану

Несколько тысяч лет назад мы уже писали об этой игре. WarCraft–киллер, умри все живое, RTS аб ово, 8000 юнитов на игровом поле одновременно и 16 рас, исключая древних зулусов.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Пребывая в стадии coming soon несколько лет, “Казаки” пережили не одну революцию. Целые направления в игровой моде рождались и умирали, Blizzard публично заявила о гибели жанра RTS, Брюс Шелли купил второй дом в Беверли Хилз, а курыгриль у метро стали стоить 82 рубля.

“Казаки”, впрочем, тоже не стояли на месте. За прошедшее время случилось много интересных вещей. Игра нашла западного издателя (имя которого пока — великая тайна) и превратилась в European Wars: Warlord’s Style. Разработчики завели модный веб–сайт в зоне com и толкового PR–менеджера, который правильно позиционировал их творение и дал интересные интервью всем, кто только захотел их взять. Иностранная пресса пишет о European Wars: Warlord’s Style много, но с ошибками. То назовут разработчиков “Game Development Studio”, то “русскими умельцами”.

На самом деле компания называется GSC Game World, имеет сугубо украинские корни и названа в честь своего исполнительного директора Grigorovicha Sergeya Constantinovicha, который параллельно является продюсером и вдохновителем “Казаков”. Долгое время GSC сеяла доброе и вечное в области мультимедийных презентаций, а в 1998 году замыслила большое — сотворить продолжение WarCraft II и продать его непосредственно Blizzard. Сказано — сделано. Ребята разобрали WarCraft на запчасти и собрали заново — но в три раза лучше. Увы, на определенном этапе контакт с Blizzard был потерян, игра под названием WarCraft 2000 осталась в бета–версиях, побывав, однако, локальным хитом на многочисленных пиратских рынках. Такова почти официальная история.

Сегодня в GSC Game World с штаб–квартирой в г. Киеве (Украина) трудятся 47 человек; помимо European Wars: Warlord’s Style в работе находятся 3D action Venom и аркадная гонка Hover Race, все игры выглядят исключительно интересно, что позволяет говорить о GSC как об очень перспективной команде, за которой нужен глаз да глаз.

После такого обширного экскурса в историю вы, несомненно, поняли, что дела с “Казаками” обстоят крайне серьезно. Вместо любительского творения “сделай как, сделай лучше” мы видим впол–

Начните чтение с этой заметки!

Замысловатое “международное” название European Wars: Warlord’s Style скрывает известных многим “Казаков”, стратегию в реальном времени авторства киевской команды GSC Game World. “Казаки” нашли западного издателя и превратились в настоящих красавцев, которым не стыдно показаться в приличном обществе WarCraft– и C&C–клонов.

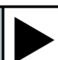
Стратегия называется “исторической” и предлагает возглавить на выбор армии 16 различных стран, среди которых далеко не последнее место занимают Россия и Украина. Существенное отличие European Wars от своих клонированных собратьев заключается в общем стремлении к гигантизму и трехмерном рельефе, который может генерироваться случайным образом. Объявленный рубеж в 8000 юнитов на одном поле боя, по утверждению разработчиков, не рекламный трюк, а суровая необходимость. Сложная система формаций, которой позавидуют Myth и Shogun, не говоря уж об Age of Empires 2, до предела упростит маневрирование армиями, а гигантские карты размером до 36–ти экранов 1024x768 предоставят достаточно места для самых сложных стратегических операций. Дерево наук содержит 300 (!) сочных плодов, полный сил мушкетер преодолеет среднего размера карту за четыре минуты. Какие уж тут игрушки.



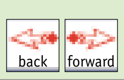
Хитрая система формаций в действии. Из отдельных отрядов можно формировать более крупные построения. Стрелочка на экране — специальный курсор, с помощью которого по правой кнопке мыши можно указать, куда должны смотреть люди после завершения маневра. Честное слово, я не отказался бы от такой стрелочки в Shogun: Total War.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

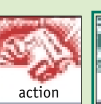














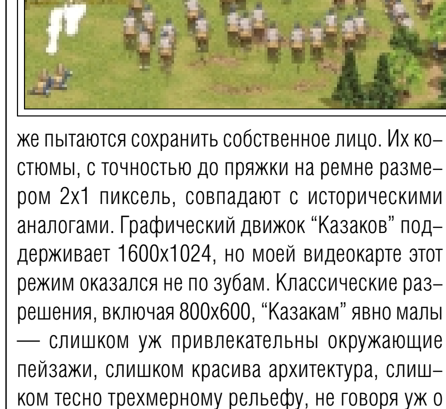

не конкурентоспособную игру, которой есть чем похвастаться перед мастодонтами вроде Age of Empires 2. Очень похоже, дело идет к релизу и European Wars: Warlord's Style появится на полках иностранных магазинов уже в конце 2000 года. Мы же имеем шанс оценить игру уже сейчас — российские издатели игры одолжили нам на недельку бета–версию "Казаков".

Включаем Главное и все прочие меню заставляют уважительно привстать со стула. Ей–ей. За пределами наших с Украиной государственных границ так уже не умеют. Слепят быстренько что–нибудь в 3D и готово. В "Казаках" — ручная работа, прямо сейчас в рамку и на стену. Разрешение 1024x768, завитки–финтифлюшечки и сургучные печати. Не иначе, Warlord's Style. Я бы не стал так долго распинаться по поводу обыкновенного меню, если бы это качество и внимание к деталям не относилось бы к игре в целом.

В жанре RTS, где все уже придумано по второму или третьему разу, привлечь внимание пресытившихся казуалов можно только громким именем или визуальным совершенством. Age of Empires вызвали первую симпатию именно благодаря безупречной картинке. "Казаки" тянутся к конкуренту изо всех сил. Художники проделали огромную работу, создав для каждой из 16–ти участвующих в игре сторон уникальный набор зданий и юнитов. Несмотря на то что их функциональное назначение совпадает, атмосфера игры меняется кардинально. Взгляните на картинки — разве не здорово? Действующие лица, несмотря на свой относительно малый рост, также пытаются сохранить собственное лицо. Их костюмы, с точностью до пряжки на ремне размером 2x1 пиксель, совпадают с историческими аналогами. Графический движок "Казаков" поддерживает 1600x1024, но моей видеокарте этот режим оказался не по зубам. Классические разрешения, включая 800x600, "Казакам" явно малы — слишком уж привлекательны окружающие пейзажи, слишком красива архитектура, слишком тесно трехмерному рельефу, не говоря уж о многотысячных армиях.



▲ **...А можно плюнуть на все эти хитрости и играть в "Казаков" по старинке, выбирая народ резиновой рамкой и бросая в самое пекло.**



"Казаки" (на Западе European Wars: Warlord's Style)

Жанр Историческая RTS

Разработчик
GSC Game World www.gsc–game.com

Издатель
"Руссобит–М" www.russobit–m.ru

Дата выхода
4–й квартал 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 233), 32 Мбайта ОЗУ (рек.64), SVGA (рек. 4 Мбайта), 200 Мбайт на жестком диске.

Суть
Казаки пишут письмо турецкому султану.

Особенности
Маниакальная проработка 3D–моделей, 16 потрясающе красивых архитектурных стилей, упор на тактику, сложная система формаций, 300 апгрейдов, разрешения вплоть до 1600x1024.

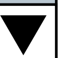


Смотрим Графический движок со времен WarCraft 2000 изменился радикально. Весьма достоверный 3D–рельеф в режиме "Random Game" генерируется на лету, причем мы, как в заправском симуляторе, можем выбирать процент суши, крутизну холмов и другие параметры. Согласитесь, для WarCraft–клона возможность далеко не стандартная. Не каждый разработчик доверит своему AI управление большими армиями на "случайных" картах. Хочется верить, что в GSC Game World электронные полководцы столь же умны, сколь и красивы. Юниты, здания и всяческий "оживляж" остался спрайтовым. Авторы применили некий хитрый алгоритм сжатия, благодаря которому смогли добиться исключительно плавного движения персонажей. Для наземных юнитов игра хранит 64 фазы поворота, а для морских — целых 256. Декорации на заднем плане изображают активную деятельность: флаги развеваются, лопасти мельниц вращаются, рожь волнуется, а волны лениво овевают.

Вся эта красота живет по определенным физическим законам. Удивительное дело, но люди взбираются на гору медленнее, а стреляют с нее дальше. Пушечные ядра наносят больше поражений в каменистом районе, потому как осколки. Туман скрывает действия противника, за кораблями остается кильватерный след — в общем, никто и ничто не забыто. А вот и действительно забавный момент — каменные постройки, включая стены и башни, можно разрушить исключительно тяжелым огнестрельным оружием. Забудьте о толпе казаков, с плеча рубящих горящий Кремль, не будет такого. Столь уважительно относясь к труду каменщиков, разработчики поощряют строительство больших хорошо защищенных городов.

Не справившись с каменными стенами, враг может захватить ключевые здания и обратить в рабство местных крестьян, заставив их работать на себя. Таким образом, владелец города, формально не потеряв свой статус, сможет попробовать себя в роли лидера партизанского движения.

Честно Признаюсь, я не люблю клоны. Ничто, кроме производственной необходимости, не заставит меня тратить время на очередной ремейк одной и той же игры. И все же "Казаки" оставили приятное впечатление. Я сразу почувствовал к игре симпатию, после недели знакомства выросшую в определенную привязанность. И дело тут не в качественной графике или трехмерном рельефе. У игры здоровое нутро, в нее, попросту говоря, интересно играть. Основательный подход к делу заметен во всем, от дизайна уровней до описания миссий. Возраст оказался European Wars: Warlord's Style к лицу, терпение и труд перетерли недовольных, и если игра действительно выйдет к концу этого года, ее заметят. Дальше будет сложнее.





POSLEDNY VZGLYAD



Shogun: Total War



Тысячи самураев бегают у меня под ногами. Сколько же риса вложено в этих людей...

стр. 95 ▶



Combat Mission: Beyond Overlord

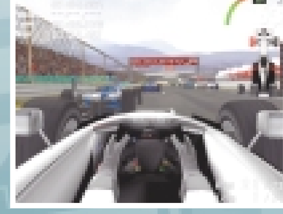
Мосгаз подкрался незаметно. Пока мы ругали Shadow Company и мечтали о Dreamland, люди в шестиугольных халатах захватили телеграф, телефон и успели порядком загадить Зимний. Трехмерный варгейм, о котором так долго говорили все кому не лень, случился. Они признали его своим. Под громкие аплодисменты растерянные судьи вытаскивают запылившиеся "шесть-ноль".

стр.99 ▶



Dark Reign 2

стр.80 ▶



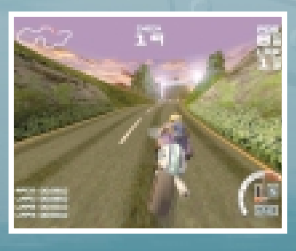
F1 World Grand Prix

стр.83 ▶



Metal Fatigue

стр.86 ▶

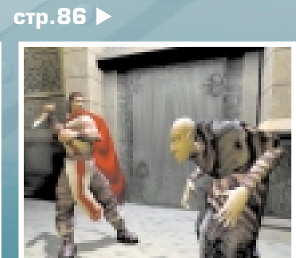


Suzuki Alstare Extreme Racing

стр.89 ▶

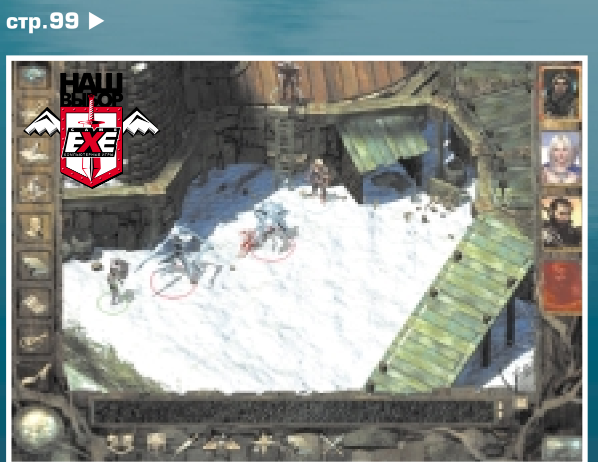
Warlords: Battlecry

стр.92 ▶



Vampire: The Masquerade — Redemption

стр.102 ▶



Icewind Dale

Уже очень давно компьютерная ролевая игра не была так близка к настольной. Icewind Dale протягивает хрупкий мостик над возникшей между родственными душами пропастью. Иногда нам даже мерещится мелькание кубиков! Dungeon Crawl во плоти. Таким он задумывался несколько десятков лет назад. А теперь перед нами его классическая компьютерная трактовка. Великолепно!

стр.104 ▶



Олдскул

Компания Pandemic, кажется, сладострастно наступила на огромные ярко-красные грабли с неоновой надписью "Наступи на нас!" — те самые, при помощи которых расквасила себе нос Auran, создатель оригинального Dark Reign: The Future of War. Поздно, друзья, слишком поздно. Игру уже не разглядеть за широкими спинами конкурентов. Точнее сказать, под их коваными каблуками.

Начните чтение с этой заметки!

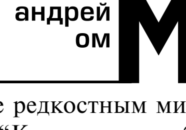
Вряд ли стоит ворошить старые замшелые фотоальбомы со скриншотами оригинального DR: забудьте (если вообще помнили) о противостоянии Shadowhand и революционно настроенных внучат Ильича. Формально, это приквел. По сути, совершенно самостоятельный продукт. Здесь можно вспомнить, кстати, псевдоремейк Shaft, где Сэм Л. Джексон играет Ричарда Раундтри... А впрочем, не будем отвлекаться.

Графика могла бы выглядеть передовой еще полгода назад — если бы прекратила играться с зеркальными поверхностями, аляповатыми выхлопами и иными дешевыми фокусами из разряда "мой первый опыт в Direct3D". Сейчас это вторая свежесть. То же и с моделями — после Ground Contol мы имеем право надеяться, что эпоха изображения тяжелого танка посредством полутора полигонов ушла и не вернется. Про pathfinding лучше всего вам расскажут наши буржуазные коллеги, угнездившиеся под плашкой "Мнения об игре", а мне остается еще отметить некоторые вольности, позволяемые себе балансом. Одна охранная башня, способная изничтожить 50 пехотинцев подряд и не поморщиться, — это, друзья, не смешно.

Отдельно об управлении: если к строительству и руководству войсками у нас нет претензий, то с камерой нужно срочно что-то делать: или фиксировать строго над головами личного состава, или уж выпускать патч, позволяющий вертеть поле боя по правой кнопке, которая все равно ни черта не делает.



андрей ом



Марко Поло, известный вам, должно быть, как заслуженный путешественник, был на самом деле редкостным мистификатором и вралем: в его "Книге о разнообразии мира" достоверные сведения об Индии и прочей Азии с неимоверной легкостью сочетаются с дичайшими выдумками о странах на Востоке, населенных гигантскими муравьями, и деревьях, на которых растут ватрушки с творогом, лебигмаки с картофелем-фри "стандартным" и кока-кола "средняя". Некто Иван становится заместителем Чингисхана, а "чертовы колдуны", исполняющие функции лекарей, подолгу вслух торгуются с каждой болезнью, суля ей разные блага за то, что она покинет пациента. Отважный мореплаватель явно коротал месяцы путешествия при помощи ядреной шайтан-травы и иных психотропных снадобий.

Так вот, Pandemic Studios старается не отставать здесь ни на шаг, стахановскую держит заруку и равняется на авторитеты: вполне стандартный sci-fi-сюжет после пары-тройки первых миссий сменяется маразмом такой высочайшей пробы, что уже хочется воспринимать это как пародию. Черная магия, столоверчение и заклинание духов — это в порядке вещей. Один из юнитов называется Voodun. Вудун, стало быть.

Знахарство и траволечение

Игра впечатляет своей незамутненностью. Тактические элементы, командование на уровне взводов и тому подобные буржуазные излишества тают на горизонте. Построили 50 солдатиков и машинок (обращаю ваше внимание — они не юниты, они именно что солдатики и машинки), обвели серой рамкой и ткнули в близлежа-

◄ **В свете последних событий оказывается, что ландшафт-то зело бедноват, небо не блещет красотой и плохо с ощущением объема.**







Reviews08.p65 80 09.07.2000, 16:23



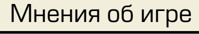
щего врага. Бум, бах, полетели светящиеся спецэффекты. В случае успеха/провала мероприятия ищем следующего врага/клепаем еще 50 солда... Применять до полного выздоровления. Те, кто выживают, живут до старости. Способ относится к так называемой "народной медицине" и является эффективным на протяжении вот уже пяти тысяч лет. Игра становится сродни известному роману-эпопее В.Чапаева "Как я приехал в штаб дивизии": 600 страниц непрерывного "тыбыдым-тыбыдым-тыбыдым".

Не спешите браниться — во всем этом есть какой-то высший смысл. Когда тактические маневры сводятся в основном к скорости выкапывания ресурсов и исполнению одних и тех же апгрейдов, миссии летят незаметно. В этой игре мы не хозяева — скорее туристы. Кажется, чем-то подобным держит своих поклонников в подчинении известная вплоть до одиозности компания Westwood. Старая школа. Начало начал.

Графика, в полном соответствии с вышесказанным, кажется нарочито игрушечной. Редкие деревца встречаем, как в далеком детстве Дедушку Мороза: с неподдельным ликованием. Кровищи на ландшафте не остается — с мультитекстурированием, отмечаем мы, движок не дружит. Небо — омерзительно. Телодвижения танков мало соотносятся с понятием "реалистичность", а летательные аппараты никак не могут подняться в небеса и ползают непосредственно над голова-

▲ **На фото справа: Васисуалий Пфуль-Заговейский, в чьем роду были генохантеры из отряда "Красный Колумбарий".**

Отважный мореплаватель явно коротал месяцы путешествия при помощи ядреной шайтан-травы и иных психотропных снадобий.



Мнения об игре

Автор сайта PC.IGN (pc.ign.com) скептически замечает: "Если отвлечься от графики и спецэффектов, то больше всего страданий нам причиняет pathfinding юнитов: они ведут себя более чем неадекватно. Беспорядочно носятся кругами, срываются в погоню без нашего приказа, тупо тычутся друг в друга носами. Похоже, что, когда вы отдаете приказ группе, все юниты получают команду двигаться в одну точку. В результате они бессистемно суетятся вокруг первого успевшего добежать и становятся легкой мишенью для врагов".

ми рослых пехотинцев наподобие этаких нимбов. Юниты угловаты и бедны полигонами, зато их много. Как-то все это... Несерьезно, что ли.

Можно, впрочем, настраивать всякие мелочи вроде наличия/отсутствия в игре рекламных билбордов или погодных эффектов, но здесь мы позволим себе великую мудрость:

отражения в воде — совершенно не нужный добропорядочному гражданину и, более того, некрасивый эффект.

Недоде

Впрочем, ладно. Пустое... Как уже отмечал докладчик (пару месяцев назад), перечислять одни и те же неприятности из номера в номер становится немного скучно. Разработчики ничему друг у друга не учатся (они, впрочем, и у себя не учатся). Отметим только пару совершенно эксклюзивных фортелей DR2: так, например, мануаль берет нас за пуговицу и, доверительно заглядывая в глаза, сообщает, что в игре, дескать, присутствует мощная система формаций. Скажем правду: формаций в игре нет.

Или вот: западные игрописатели, обозревавшие пару месяцев назад бета-версию для прес-

Dark Reign 2

Жанр 3D RTS

Разработчик
Pandemic Studios www.pandemicstudios.com

Издатель
Activision www4.activision.com

Сайт игры
www.activision.com/games/dr2/index2.asp

Интересность
3.5

Сложность низкая
Графика ★★★☆
Сюжет ★★★
Музыка ★★
Звук ★★★☆
Управление ★

Суть
В идиллию "sci-fi-сюжета стандартного, артикул 324/7786Б" вторгаются шаманы, призраки, чудовища и вудуны. Коктейль, к сожалению, усваивается организмом не лучшим образом и просит выпустить его обратно на волю. Словом, Pandemic во второй уже раз после BZ2 доказывает, что основной ее специализацией является выпуск провальных сиквелов. Получилась еще одна 3D RTS не самого высокого полета.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 233+, 64+ Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель, SVGA (4 Мбайта), 8x CD-ROM, DirectX 7.0.













…И специально приглашенная звезда нашего сегодняшнего шоу — харвестер "Груз"! Аплодисменты!

сы, отмечали, что все скромные достоинства игры замечательно компенсируются ужасающей системой управления камерой — она дергается и поворачивается со слишком большим шагом, и что если Pandemic не предпримет в этом направлении семимильных шагов, ей будет очень, очень больно. И что вы думаете?..

На самом деле, всему есть объяснение: игра банально недоделана. Выход, первоначально планировавшийся на август-сентябрь, сместили на конец июня — маркетинговый департамент Activision, увидев из окна марширующие стройными рядами свежайшие 3D RTS во главе с Ground Control, изорвал на своей коллективной голове все оставшиеся волосы и приказал Pandemic и приятелю .EXE директору студии Джошу Featureзнику (которого очень жаль, честно!) скоропостижно заканчивать волынку. Ситуация трехлетней давности повторилась "в ноль": Auran, если помните, точно так же дождалась, пока в свет выйдут Total Annihilation и Myth, и уж потом выпустила в свет первый DR, заслуживший только пару общественных плевков в адрес скромной графики и, конечно, наше благосклонное ревью (мы, господа, видим глубинную суть предметов, и тяжелые гранитные слова наши веско складываются в монолитные правдивые рецензии).

Игра становится сродни известному роману-эпопее В.Чапаева "Как я приехал в штаб дивизии": 600 страниц непрерывного "тыбыдым-тыбыдым-тыбыдым".

Есть отставить!

…Оно не цепляет — и это самое плохое. У Pandemic с этим вообще туго: более впечатлительные и сознательные люди, задавив своими собственными руками такие великие сериалы, как DR и Battlezone, давно завещали бы свои мониторы дому престарелых и совершили бы коллективный прыжок с обрыва в бешеный Мальстрем где-нибудь в районе Большого Барьерного Рифа… Ладно, Джош, это была грустная шутка.

Оно скользит мимо, миссии проносятся за иллюминатором, предлагая полный комплект RTS-развлечений: найти, разбомбить, построить базу… Оно, кажется, использовало общие с соседней Metal Fatigue текстуры поверхности: хрестоматийный снег-унд-лед, стандартные джунгли, сакраментальную пустыню. Оно даже не пытается увлечь — а это жутко, смертельно опасно, ибо в то же самое время на HDD, расталкивая друг друга, теснятся Ground Control, киберпанк-икона Deus Ex и отвратительная, но превосходная игра на букву D, борющиеся за нашу благосклонность.

Боюсь, пить боржом поздновато.

P.S. Только что выяснилось, что Pandemic снабдила серверную часть игры аддоном Rain: теперь, ожидая, пока найдутся несчастные, желающие присоединиться к вашим онлайновым игрищам, вы сможете скоротать пару часов за тетрисом (!), встроенным прямо в интерфейс. Добавим от себя, существуют реальные шансы увлечься и забыть, что такое вообще этот DR2…

Студии Pandemic срочно требуются: уборщицы, водители, специалист-криэйтор. Ну не может военная техника называться Go-Go. Пусть уж лучше дизруптор-танки.

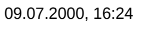


Тактические советы

Самым мощным юнитом Sprawlers является вовсе не Mammoth Tank, а огромный красный рогоносец. Это, коллеги, не Horned Reaper, это столп вудуистской мифологии Барон Самеди. Подобно какому-нибудь Ion Cannon, ему требуется четыре минуты для того, чтобы перезарядить свое Mojo (отстаньте, гражданин Пауэрс, это не ваше): после этого начинается, натурально, акапулькопсис. От изрыгаемой волны практически нет спасения: следует, правда, учитывать, что демон передвигается весьма медленно и, внимание, бессилен вблизи от Ward или Disrupter.

Несмотря на провозглашенную Pandemic стратегическую ценность смены времени суток, экспертам .EXE не удалось найти эффекту достойного применения. Изыскания ведутся.





Reviews08.p65 82 09.07.2000, 16:24

Размышления на автопилоте

По непонятным лично для меня соображениям эти симуляторы все еще делаются. Несмотря на то, что было в прошлом (слишком долго перечислять), и то, что ожидается в будущем (тут речь идет, ясное дело, о Grand Prix III). Создателей не смущает и тот факт, что эти игры стали практически неотличимы друг от друга. Даже по интерфейсу.

Начните чтение с этой заметки!

Очередной симулятор "Формулы–1". Неплохо смотрится сам по себе (особенно для игры, пришедшей с консоли). В толпе точно так же официально лицензированных собратьев почти ничем не выделяется. Четверка за сюжет останется таковой навсегда, поскольку сюжет, с одной стороны, вечно прекрасен, с другой, мягко говоря, не нов, но вечность все же превалирует. Тем не менее, хотелось бы отметить вполне пристойную графику, не раздражающий звук и неплохой AI. Очень характерный момент заключается в наличии автопилота, который, будучи включенным, достойно справляется со своими обязанностями; на наш взгляд, это является следствием соскальзывания всей индустрии к работе на тех потребителей, которые не знают и не хотят знать, с какого конца браться за джойстик или руль.
Кратко докладывать обо всем остальном смысла нет, поскольку в точности то же самое наблюдалось уже не раз. В этом смысле некоторую надежду можно возложить на грядущий Grand Prix III. По крайней мере можно предположить, что его выход несколько ослабит поток подражаний — даже если эти подражания будут неплохи сами по себе.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



андрей ламтюгов

Нет, уникальные черточки, конечно, есть. Они всегда есть, вопрос лишь в их количестве. Впрочем, все эти жалобы не имеют отношения к делу. На этот раз нам достался симулятор "Формулы-1" под названием F1 World Grand Prix. Сработан фирмой Lankhor, издан под маркой Eidos. Обе конторы не новички в деле гоночных симуляторов. Так что можно надеяться на лучшее.

Нажал — и поехало

Физическая модель. Темное дело. С одной стороны, ясно видно, что занимались ей всерьез. Скажем, если хватить лишку с уменьшением клиренса, то на определенной скорости полетят искры. С одной стороны. С другой, не очень заметно, что злостное шкрябанье животом по дороге влияет на максимальную скорость.

Кстати, о клиренсе. Пару номеров назад Александр Вершинин, обозревая F1 2000 от EA Sports, выразил сожаление, что, вылетев на грунт, нельзя сесть на брюхо. Правильная эмоция. Я присоединяюсь в полной мере. На самом деле, я уж и не помню, когда такое было возможно в последний раз.

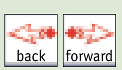
У соперников дела еще более странные. Замечен такой эффект, как фонтаны искр вскоре после старта. То есть тогда, когда о большой скорости речь в принципе идти не может. После того как машины хорошо разгонятся, эффект пропадает.

Ну и самое странное. То, как "враги" входят в поворот. У меня сложилось стойкое впечатление, что временами им не приходится для этого сбрасывать скорость. Гонишься за кем-нибудь, кто

◀ **Марево. Кадр сделан с использованием Matrox G400.**




Reviews08.p65 83 09.07.2000, 16:25























▲ **Именно в этом месте удаются лучшие рывки вперед.**

собирается поворачивать, — а дистанция-то и не сокращается. А потом он повернет — и уходит из вида с таким свистом, что прямо даже удивительно. Впрочем, довольно часто наблюдались и примеры обратного: да, иногда тормозят.

Спины. Какие-то они здесь лихие. Раньше я думал, что знаю, при каких условиях машина входит в спин. Теперь выяснилось, что нет. Такое впечатление, что колеса как-то очень уж шустро блокируются. Впрочем, может быть, я не прав.

И последнее. Понятно, что в таких играх клавиатура не котируется вообще. Но в F1WGP и с джойстиком получается не очень-то здорово. Даже если выставить чувствительность управления в “low”. Тут нужна такая чувствительность контроллера, которую может обеспечить только руль. В противном случае возникает ощущение, что болид управляется усилием мысли — еще не чувствуешь, что куда-то отклонил ручку, а он уже вовсю поворачивает.

Кстати, возможно, что излишне легкие входы в спин происходят именно из-за чрезмерной чувствительности контроллера. Впрочем, может, они и не излишне легкие...

Спины. Какие-то они здесь лихие. Раньше я думал, что знаю, при каких условиях машина входит в спин. Теперь выяснилось, что нет.

ДДД

Что расшифровывается как “дай дорогу дураку”. Речь пойдет об AI.

Нет, не поймите меня неправильно. Насчет того, кто здесь дурак. По крайней мере не делайте выводов сразу.

Обычно в таких играх AI ведет себя крайне агрессивно. А может (кое-где), и не агрессивно, а просто туповато.

В F1WGP ситуация обратная. У меня создалось впечатление, что AI подчас не идет на обгон исключительно в силу своей осторожности. Не любит обходить на поворотах (иногда может рискнуть, но такое бывает относительно редко). Нервно реагирует на опасное сближение, предпочитая, в случае чего, выскочить с трассы. Если кого-то развернуло поперек, то скорее затормозит, чем попытается объехать, не снижая скорости. Короче, ведет себя деликатно. Но как только представится возможность — своего не упустит.

Отсюда, кстати, возникает лишний мотив к тому, чтобы ехать строго по “оптимальной траектории”. Если в зеркальце виден соперник на хвосте, замышляющий недоброе, то легонько, не резко, на секунду закройте ему дорогу. Тут же отстанет.

И еще. Все они, конечно, джентльмены, но без свалок на старте дело не обходится.

Learning Curve

Как уже все знают, теперь модно делать игры для тех, кто в игры не играет. Говоря простым языком, заниматься казуальщиной. Насколько сложно разобраться с F1WGP?

Вообще, вещь получилась относительно мягкой даже при настройке на полный реализм. Видали мы и более жестокие модели. Но нужно заметить, что режим Arcade — это вовсе не arcade в привычном понимании слова. Здесь “аркада” — тот же режим simulation, просто в сильно огрубленном виде. К примеру, если повредить одно из антикрыльев, то вам просто срежут 20 mph от максимальной скорости. И все дела. Но вы не начнете на любой скорости вписываться в любой поворот.

Такие понятия, как braking и steering assist, конечно, присутствуют. Здесь они проявляются довольно ненавязчиво; braking assist скорее предупреждает о надвигающемся повороте, чем помогает сбросить скорость.

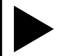


▶ **Полная стилизация под телерепортаж. Второй экранчик, как правило, демонстрирует свалку на старте.**

Мнения об игре

“Приятно, что вы, ребята, что-то делаете. Знаете, только что снес у себя F1 2000. Надоело”, — так обращается к разработчикам пользователь под ником gil на сайте Lankhor. “Неплохая графика. Наверное, я куплю эту игру... но GP3 все равно будет лучше”, — полагает некто под ником PaulT, все с того же форума.





Reviews08.p65 84 09.07.2000, 16:25



Монако. Некоторые ракурсы весьма симпатичны.

Повреждения тоже можно отключить. Но это уже не для казуалов, а просто для панков каких-то. А может, для панков-казуалов. Казуалы — они везде, а потому такое сочетание вполне возможно.

Впрочем, это был залп мимо цели. Настоящая примета времени здесь такова: в F1WGP присутствует самый натуральный автопилот. Он включается клавишей F9 и его использование абсолютно легитимно — попросту говоря, им можно пользоваться на любых уровнях сложности, а его работа ничуть не влияет на результаты. Скажем, в финальной табличке не появится что-нибудь типа: "1. Player 1, да-да, тот самый гнусный читер". С другой стороны, в авиасимуляторах "гениальный" автопилот — это в порядке вещей.

Монако

Именно на этой трассе я люблю оценивать такую вещь, как графика. Вот здесь вышеупомянутый автопилот становится очень полезной штучкой: в силу своего безделья можешь спокойно любоваться всеми красотами.

Нормально. Никаких breathe-taking и ground-breaking, но впечатление неплохое. Графика находится на том уровне, который стал уже стандартным для последних "Формул". Никакого квадратного дыма из-под колес и прочего. Есть, конечно, совсем уж мелочи, типа того, что черные резиновые следы остаются даже на песке, но это придирки.

Со звуком все тоже в порядке. В целом. Лично я не очень верю, что треск дождевых капель будет отчетливо слышен даже тогда, когда движок надрывается на последней передаче.

Все они, конечно, джентльмены, но без свалок на старте дело не обходится.

Настоящая примета времени здесь такова: в F1WGP присутствует самый натуральный автопилот.

Слово разработчику

"Мы прикладываем все усилия, чтобы создать один из лучших симуляторов F1, возможно, даже лучший, чем GP3. В конце концов, мы же не работали над GP3 и не видели, что это такое. Все, что мы видели оттуда, — пара скриншотов." Это слова одного из программистов Lankhor по имени Бенджамин Лиенард (Benjamin Lienard).

Сплошная философия

Наверное, не стоит относиться к очередной F1... скажем так, априорно. Люди стараются, а во всех отношениях благородный спорт получает лишнюю рекламу (кстати, F1WGP, как всякая уважающая себя F1, тоже официально лицензирована). И еще. Что толку искать здесь святой Грааль, гневно отметая все остальное, если процентов эдак сто покупателей подойдут к делу примерно так: "У вас какой-нибудь "Формулы" нет?" — "Есть, четыре штуки разных." — "Ну дайте что-нибудь... на ваш вкус."

И все замечательно. Тем более что сам по себе продукт получился неплохой.

Хотя, разумеется, процентов эдак ноль игроков будут дожидаться третьего Grand Prix. И, пожалуй, будут правы.



F1 World Grand Prix

Жанр Симулятор соревнований "Формулы-1"

Разработчик
Lankhor www.lankhor.com

Издатель
Eidos Interactive www.eidos.com

Сайт игры
www.eidosinteractive.com/formulaone/formulaone.html

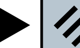
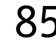
Интересность 4

Сложность низкая
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★
Музыка нет
Звук ★★★★
Управление ★★★☆

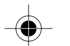
Суть
Еще одно вполне достоверное виртуальное воплощение гонок "Формулы-1". С трудом отличимо от своих соперников именно в силу достоверности. Взятое само по себе, смотрится неплохо.

Системные требования
Pentium 166, Windows 95/98, 32 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (обязателен!), 6x CD-ROM, рекомендуется джойстик (лучше руль).



Reviews08.p65 85 09.07.2000, 16:25







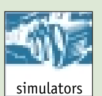




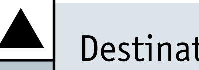












Destination: ■ Metal Fatigue

Metalheadz

…А вот новость из самых последних: не имеющая ни малейшего отношения к предмету нашего сегодняшнего разговора компания Hasbro лицензирует у Harmony Gold трэш-сериал Robotech. Ну никуда нам не деться от аляповато раскрашенных чугунных буратин.

Начните чтение с этой заметки!

Этот жестокий мир оказался немилосерден к юным япономанам из Zono: скуксился издатель, впала в ступор индустрия, а жанр, еще какие–то полгода назад бывший остромодным, ныне стоит в дырявом кашемировом пальто у метро и просит милостыню. Вокруг слишком много интересного, чтобы вы решили потратить время на Metal Fatigue. Вместе с тем, игра вполне твердо стоит на цельнометаллических бронированных ногах своих комботов.

Увлекшись приделыванием гигантам ракетоног и пилорук, авторы почти забыли обо всем прочем: графика заслуживает эпитета "функциональная", который является нежным эвфемизмом слова "скверная". Ландшафт бедноват, текстуры выглядят робко и грязно. Нет феерии, нет того, что, как кажется нам после Ground Control, и есть основа любой 3D RTS.

Туда же и звуки: юниты беспорядочно пищат, скрежещут и гудят, у нас нет ощущения, что они откликаются на наши команды и готовы с удовольствием умереть по мановению мизинца менеджера корпонации Neuropa, то есть нас.

Вместе с тем, натравливать друг на друга стада разноцветных алюминиевых культуристов — приятственное времяпрепровождение, которое не в силах испортить даже дичайшая сложность миссий и саботаж некоего Марка Болдуина (Mark Baldwin), который, как известно, ответствен за "award–winning AI". Хотя этот самый AI явно выиграл свою награду в лучшем случае на конкурсе дипломированных дворников.

Мы смеем предположить, что игре просто не повезло с временем и местом рождения, а если разработчики найдут в себе силы забыть про роботов, то их ждет большое будущее.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





андрей ом

Недавно известный вам обер-симулякр Андрей "Ламтюгов" Хорнет изрек: "Космический истребитель, если его когда-нибудь создадут, будет иметь вид идеального черного шара. (Разумеется, он будет беспилотным.) Черного — чтобы поглощать излучения, а шара — для простоты маневрирования. К тому же в космосе, вдали от планетных систем, все равно ни черта не видно". Так-то, мои юные друзья. А вы говорите — StarLancer. Потом досталось AT-AT Walkers, угол поворота крошечной пушки которых не превышает, по Хорнету, 45 градусов, а задняя полусфера абсолютно беззащитна. После этого священный гнев человека и авианосца обрушился на роботов: дескать, неустойчивый голем на двух тонких ногах, ярко раскрашенный и возвышающийся едва ли не из-за горизонта, так и просит: "Ну залепите же в меня из укрытия одним-единственным снарядом, будьте любезны. Прощай, жестокий мир, наконец прекратятся эти унижения". Надеюсь, вы конспектируете. Не пройдет и пятисот лет, как эти максимы будут преподавать во всех приличных военвузах где-то между трудами Макиавелли и Лао-Цзы.

Годзилла против Мотры

Натурально, комботы отнюдь не утратили своей аттрактивности со времени благосклонно встреченной нами несколько номеров назад демо-версии. Динамичный проход оснащенного Laser Sword Hand гиганта сквозь вражеское село живо напоминает классические японские телепостановки про Годзиллу (забудьте про мерзкого конъюнктурщика Эммериха, смотрите классику, где ящера изображает одетый в резиновый костюм статист, крушащий картонные небоскребы хвостом из папье-маше): комбот топчет поселение ногами, рубит топором направо и налево, а вокруг вьются назойливые вертолеты, выстрелы которых нашему герою — что слону канцелярские кнопки. Пир синефильской души продолжается, когда откуда-нибудь из подвала выд-

…А тут подъехали Шайтан с Леопольдом на "широких", а потом Толя Слон на "Тойоте", и пошла такая выдача!..








Мнения об игре

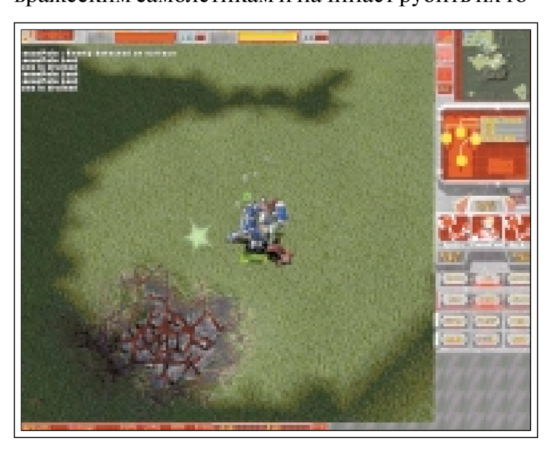
Жалуется обозреватель сайта Game Unit (www.gameunit.com): "Сейчас я прохожу всего лишь третью миссию, но одолеть ее не могу уже десять-двенадцать часов: едва я успеваю собрать приличную ударную силу на земле, как RimTech тут же нападает на мои воздушные сооружения; а как только я решаю проблему и возвращаюсь с небес на землю, выясняется, что мое войско не смогло отразить вражеский удар и полностью рассеяно".

Ему вторит обозреватель сайта Gamespy (www.gamespy.com): "Самая отвратительная штука в MF — pathfinding. Вместо того чтобы заниматься иными интересными делами, приходится нянчиться то со строителями, которые запутались в трех зданиях и не могут выбраться, то с танками, которые не могут разминуться в воротах. Ни о каких формациях не может быть и речи — даже двигаться стадом для них является неразрешимой задачей. Вы говорите, что это мелочи?.. Попробуйте сами, и поймете, что ничто так не портит RTS, как скверное путенахождение!"



вигается другой крупнокалиберный робот кумачового цвета с шашкой наголо, символизирующий, скажем, гигантскую черепаху-убийцу или хищный цветок Мотру, пожирающий планеты (повторяю, японское трэш-кино — это настоящий рок-н-ролл), и начинается эпическое мордобитие.

...По количеству сюрреалистических ракурсов на единицу времени Metal Fatigue легко затмевает даже "Летающий цирк Монти Пайтона" ("В зоопарке Гаруна-аль-Рашида всех животных зовут Абдулами"): вот две банды железных афроамериканцев метелят друг друга катанами, ракетами и бейсбольными битами, а вокруг суетятся крошечные транспорты в надежде подхватить и быстро увезти на экспертизу отрубленную редкую ногу со встроенной зениткой, тостером и звуковой картой производства Creative. А вот приключения на верхнем ярусе (вы ведь помните, что игра является слоеным пирогом: подвалы-земля-летающие острова?): комбот, оборудованный реактивным двигателем, подлетает к снующим туда-сюда вражеским самолетикам и начинает рубить их то-



Таааанго, ах, что за прелесть это таааанго.... Раймнод Паулс унд Лайма Вайкуле, однозначно.



"Я хочу в сером Лондоне больше ярких красок, Ник. Я хочу побольше красного".

пором. Жуткое дело. Сумевшие сохранить ясность рассудка потребители любуются на дивной красоты ландшафт, но понимают, что в Ground Control было все-таки лучше.

Контраст между превосходными комботами,

> ...По количеству сюрреалистических ракурсов на единицу времени Metal Fatigue легко затмевает даже "Летающий цирк Монти Пайтона".



Metal Fatigue

Жанр 3D RTS

Разработчик
Zono www.zono.com

Издатель
Psygnosis www.psygnosis.com

Сайт игры
www.metalfatigue.com

Интересность



Сложность	высокая
Графика	★★★★
Сюжет	★★★★
Музыка	★★★
Звук	★★☆
Управление	★★★★

Суть
Один из последних представителей шквала трехмерных RTS. Огромные роботы отрубают друг другу конечности и уносят их в лаборатории. Под ногами суетится обычная для RTS военная техника, которую по-прежнему невозможно давить. Собственно комботы и трехуровневые поля битвы. Роботы — на ять, но многоуровневость изматывает с рекордной скоростью.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200+, 32+ Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, 3D-акселератор (обязателен!), SVGA (4 Мбайта), DirectX 7.0a.

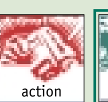
Дополнительная информация
Минимальная инсталляция — 60 Мбайт на жестком диске.
















Вражеский комбот препровождается в отделение за нарушение общественного порядка и матюки в общественном месте. Жаль, нельзя пытать, как в DK.

явными любимцами Zono, и всем прочим остался разительным. Здания выглядят серенько, машинки идентифицируются с превеликим трудом, а пилоты суетятся, как три некрупных муравья. Верхний и нижний ярусы и вовсе... Схематичны.

Невропа

“Дорогой главный супервайзер. Пишет тебе простой завхоз Марьян Наплевако. Ты спрашивайешь, почему комботам не хватайет энергии, нашим больницам — лекарств, а всю воду в кране кто-то выпил? Так ить все просто, милай. Солнешные батарейи можно строить только на воздусях, уследить за ними трудно — вокруг летайет много и разного. Лаву добывать, благо, можно почти безболезненно, но вот с людьми опять производственные трудности. Manpower (мужицкая силища?..) получайется только при возведении биохолодильников, которыйе занимают место и стоийт денег”.

Письмами такого содержания завалены все головные офисы участвующих в конфликте дзайбатцу: система ресурсов в Metal Fatigue того, скверная. Это прекрасно сочетается с дичайшей сложностью, совершенно нелогичной и даже, вроде бы, независящей от дипломированного титаника мысли Марка Болдуина (Mark Baldwin), который, как кричит на всех углах Zono, собственноручно прикрутил игре чудовищных размеров и статей AI. Дело в другом: компьютер раздает десять тысяч приказов в секунду, все успевает и видит. Атакуя базу, нужно быть уверенным в своих силах и не упустить ни единого ресурсособирателя: они прячутся под землей и возводят там укрепрайоны, пока мы громим турели наверху. Отойдя к своему поселению для легкого ремонта и перегруппировки, мы возвращаемся через пять минут и видим на прежнем месте базу, в пять раз превосходящую размерами только что разгромленную. Ситуация вполне из области античной мифологии: господа Сизиф и Геракл (гидра, гидра) с удовольствием подтвердят. Кроме того, наши танки не дураки упереться в какую-нибудь скромную стену и тыкаться в нее носами, а комботы порой наотрез отказываются атаковать врага, вместо этого артистично приплясывая на месте и делая всякие жесты, служа тем самым живым упреком компании Blizzard North, не знающей, что такое анимация персонажей.

Здесь надо, правда, отметить опцию “prebuild base”, весело разделывающуюся с тактикой “ранних рашей”, — она безоговорочно хороша. Вот только... Компьютер и так не занимается подобными читерскими фокусами, а те четыре с половиной человека, игравшие в MF в многопользовательском режиме, все равно не знают, что такое rush и шире ли он штапельного. А может, это мазь такая. От мозга.

Сказать, что MF раздавили, будет преуменьшением (мейозисом!). Ее разорвали, как Тузик половую тряпку, пахнущую парным молоком.

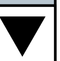
Речи Высокого

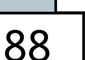
Игре сильно не повезло. В начале июня она ушла на золото и... не вернулась: издатель прекратил свои операции в Североамериканских Соединенных Штатах и сильно пересмотрел свою европейскую политику. В Европе игра успела-таки выйти, моментально столкнувшись нос к носу со всеми теми 3D RTS-монстрами, о которых вы можете прочесть в двух-трех наших последних номерах. Сказать, что MF раздавили, будет преуменьшением (мейозисом!). Ее разорвали, как Тузик половую тряпку, пахнущую парным молоком. Все последние релизы превосходят ее пусть по паретройке параметров, зато радикально. Metal Fatigue сгодилась бы в ожидании DR2 или там Ground Control, на равных посостязалась бы с Earth 2150 — но не более того. Мы провожаем эту игру в последний путь с легким сердцем и не побежим играть в нее снова, как только Денис метнет в уходящего “Льва Толстого” тугие контрабандные упаковки драгоценных пленок оригинал-макета.

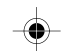
Позвольте лишь пожелать Zono встретить поражение мужественно и погодить с очищающим сеппуку посредством лазерного меча: у них все впереди. Отличный старт, ребята!



Наконец-то становится понятным смысл древнего идиоматического выражения "разделать под орех".























“Сузуки” и все-все-все

Штат Аризона, пустынная улица маленького городка. 10 часов вечера, над единственным в округе открытым магазином, ядовито потрескивая, светится неоновая вывеска: “Gamez”. Последняя буква иногда гаснет, унося множественное число к праотцам.

Начните чтение с этой заметки!

Взять почти трехлетней давности игру, слегка поменять интерфейс, добавить несколько новых трасс и купить лицензию на использование мотоциклов GSX–R600, GSX–R750 и всех гонщиков команды Suzuki Alstare: вот он, рецепт изготовления аркадной мотогонки от Criterion. Игра, уже тогда раздражавшая крайне нереалистичным даже для аркады управлением, не изменилась ни на йоту. А графика из отличной превратилась в просто хорошую. Налицо деградация.





JPEG image 1024x768 pixels – EXE.



михаил судаков

И это недалеко от истины — в магазине давно не было новых поступлений, и у продавца, молодого парня в характерном рэпперском наряде, скверное настроение. Ему скучно и хочется денег.

Внезапно, с ужасным грохотом, выдающим хороший пинок чуть пониже косяка, распахивается дверь, и в магазинчик вваливается необъятный волосатый детина. На вид — натуральный байкер. Продавец вскакивает и спешит навстречу клиенту:

— Yo, man! Do ya want some cool gamez? — вопрошает он, старательно пряча французский акцент за исковерканными американскими словами. — Check diz out — we have supa-new, supa-cool high-speed-superb-vizuals-extreme-suzuki-motorbike-racing...

— Увянь, Юби, — роняет байкер. — По-нашему умеешь? Вот и не щебечи. Что ты там сказал — “Suzuki”? Ответишь за базар? Тащи сюда, смотреть буду.

Заткнувшийся было парень радостно вскидывается и, выкрикивая только ему понятные слова на родном французском, уносится в подсобку. Вскоре из двери появляется его растерянное лицо. Он смотрит на запакованного в кожу бородача и, что-то прикинув, исчезает опять...

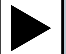
— Принес? — спрашивает байкер вышедшего минут через пятнадцать из подсобки Юби.

— Ага, — отвечает тот, протягивая игру и зачем-то старательно пряча глаза.

Темно-синяя коробка отчего-то запачкана свежим клеем “ПВА”, пленка местами испо-

◄ **Чтобы исключить подобный старт, нужно вовремя нажимать “Газ”.**











Едет, будто лето на дворе. Честное слово!

лосована синим и белым маркерами. Надпись "Suzuki Alstare Extreme Racing" выглядит чересчур коряво, как будто-то написана от руки, а изображение мотоцикла так и норовит отклеиться. По краям видны небрежно замалеванные куски слов: "Re..." и "...er". Но бородач ничего этого не замечает. В его глазах светятся детские мечты, ожившие воспоминания и неземной восторг. В голове крутится единственное слово: "Suzuki... Suzuki... Suzuki..." Он не глядя кидает рэпперу пачку "зеленых" и выбегает прочь. Слышен удаляющийся рев мотоцикла, город опять погружается в ночную тишину...

Неофициальная беседа президента Criterion Studios со своей командой

...теперь о хорошем, господа. Я вас искренне поздравляю, графику народ принял на ура. Кристоф, вам полагается тринадцатая зарплата, напомните мне при случае. Идея не трогать движок Redline Racer пришлась как нельзя кстати, позволив нам выпустить Suzuki Alstare Extreme Racing в кратчайшие сроки, да еще на двух приставках. Два с половиной года назад мы уже были на корпус впереди всей игровой индустрии в плане графики, заставив тысячи людей выбрасывать свои разом устаревшие Pentium'ы и Voodoo, посещать магазины и покупать соответственно Pentium 2 и Voodoo 2. Благодарность Intel и 3dfx не знала границ... Кристоф, успокойтесь. ТУ премию вы уже пропили.

Поль, встаньте, пожалуйста. Господа, посмотрите на этого мужественного человека. Я знаю, Поль, что вы до сих пор на меня обижены за слова, сказанные три года назад. Но разве я виноват, что вы не способны отличить по звуку мотоцикл от мопеда и проецируете свои странные представления о звучании моторов на игру? Ну ничего, ничего — в этот раз вы неплохо поработали, и с моторчиками все в порядке. Улыбаетесь... А ЗРЯ!!! ПОЧЕМУ, ПОЛЬ?! ПОЧЕМУ, я вас спрашиваю, звук столкновения двух мотоциклов практически идентичен звуку при прохождении checkpoint'а? Сядьте, Поль. Помолчим минуту...

Наш знакомый байкер четвертый час играет в принесенную игрушку и все чаще напряженно потирает переносицу, словно пытаясь что-то вспомнить.

Говорят разработчики

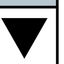
"С превосходным геймплеем, ошеломляющей 3D-графикой, жестоким AI и реалистичным звуком, Suzuki Alstare Extreme Racing безраздельно властвует в бешеном мире супербайков!"

Жак, прошу вас. Вы ведь отвечаете у нас за физику, так? Я ничего не путаю, не за химию? Вот и славно. С вас ящик пива своим коллегам (я ведь знаю — спорили что "прокатит") и две зарплаты — лично мне. Ведь я просил вас, чтобы мотоциклы вели себя хотя бы приблизительно так же, как настоящие Suzuki. Я уже тогда, во времена Redline Racer, был недоволен вашей работой. Люди покупали игру, катались дня два, ругали управление в целом и скользящие заносы с кривым турбо-режимом в частности, а затем садились за чертов Motoracer. Это называется "отток потенциальных клиентов". А вы и в этот раз не сделали абсолютно ничего. Господа, объясните кто-нибудь Жаку, что песок — это не асфальт, а асфальт, в свою очередь — не лед и не снег. Бог мой... Да не стойте вы истуканом! Подумаешь — две премии. Работать нужно. Над собой работать.

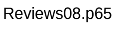
А вы, Кристоф, прекращайте улыбаться. Не до смеха. Скажите мне на милость, зачем было настолько наглеть и запихивать в SAER трассы из Redline Racer? Камушек к камушку, полигон к полигону, разве что с новыми текстурами. Считаете наших покупателей законченными имбецилами? Имбе-



Эта трасса знакома нам по Redine Racer.







Reviews08.p65 90 09.07.2000, 16:26

цилами пусть занимается наш русский "коллега" К-фф. Зря. Очень-очень зря, Кристоф! Включить для этих трасс по умолчанию зеркальный режим не догадались? В таком случае продолжайте не догадываться и о тринадцатой зарплате.

Я крайне недоволен, господа. Все читали последний номер Game.EXE? Похвально. На рейтинги посмотрели? Сравнили с Redline Racer и TrickStyle? Ведь мы катимся по наклонной! В общем, если к моменту выхода Stunt Squad положение не изменится, пеняйте на себя. Что значит — для PlayStation 2? Ах, я сам сказал... Ладно, это мы обсудим попозже. А на сегодня все, можете идти. Жак, не забудьте про ящик пива!

Выходной

Глубокая ночь. Двухэтажный дом на краю дороги. Уже знакомый нам бородач четвертый час играет в принесенную игрушку и все чаще напряженно потирает переносицу, словно пытаясь что-то вспомнить. Закладывает очередной вираж, обгоняет двух соперников... И вдруг резко выпрямляется, ошарашено уставившись на экран. Вскакивает, включает свет и повнимательней присматривается к коробке из-под игры. Пытается аккуратно отодрать приклеенную фотографию, затем плюет на нее и морщит лоб. "Re... ...er? Recer? Re... Racer?! Redline... REDLINE RACER!!!" Он застывает в немом изумлении, затем издает глухой рык, хватает с полки железную цепь и выбегает из дома, не удосужившись открыть дверь. Снова слышен рев удаляющегося мотоцикла... И тишина.

В магазине "Gamez", похоже, намечается выходной день.

Надпись "Suzuki Alstare Extreme Racing" выглядит чересчур коряво, как будто-то написана от руки, а изображение мотоцикла так и норовит отклеиться. По краям видны небрежно замалеванные куски слов: "Re..." и "...er".

Сельская местность. Дорога широкая и приятная.



Мнения об игре

"Игра отлично подойдет любому любителю аркад. В ней нет ни грамма реализма и физики настоящего мотосимулятора (если вы предпочитаете именно это, я бы посоветовал Superbike 2000 от EA Sports), но много веселого геймплея и классной графики — как раз то, чего и следовало ожидать от аркадной гонки", — утверждает Rad с сайта GameOver.Net (www.game-over.net; рейтинг игры: 80%).

"Мне не нравится уничтожать игры, но в случае с Suzuki Alstare Extreme Racing просто нет другого выбора — я ее полностью прошел (с трудом, правда) и ну никак не могу посоветовать обычному игроку. Эта вещь была középненькой игрушкой для ПК несколько лет назад, ну а теперь она превратилась в ужасную игру для Dreamcast", — сетует Фернандо Москера (Fernando Mosquera), сайт GameFan (www.gamefan.com; рейтинг игры: 4/10).

"Suzuki Alstare Extreme Racing хороша, если вы взяли ее у друга или напрокат, но нехватка оригинальности делает игру не слишком ценной покупкой", — пишет Кристиан Харрис (Christian Harris), сайт GameSpot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 5.9/10).

Suzuki Alstare Extreme Racing

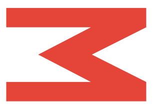
Жанр Аркадная мотогонка

Разработчик Criterion Studios www.criterionstudios.com

Издатель Ubi Soft www.ubisoft.com

Сайт игры suzukialstare.csl.com

Интересность



Сложность средняя

Графика ★★★★

Сюжет ★★★

Музыка ★★★☆

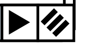
Звук ★★★

Управление ★★★☆

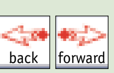
Суть Redline Racer со слегка обновленными трассами и командой Suzuki Alstare. Идейно устаревший, но вполне сносно развлекающий продукт широкого народного потребления.

Системные требования Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D-совместимый 3D-ускоритель (4 Мбайта ОЗУ, рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM. Многопользовательский режим: TCP/IP, split-screen.

Дополнительная информация 10 Мбайт на жестком диске.





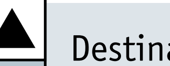












Destination: ■ Warlords: Battlecry

Панки, хой!

Боевой клич Red Orb имеет все шансы превратиться в заунывный вой обиженных в лучших чувствах поклонников сериала Warlords, начавшегося задолго до того, как Адам и Ева были депортированы из рая по какому-то пустячному поводу.

Начните чтение с этой заметки!

Конечно, упертые поклонники (в существование которых я, впрочем, не верю; все они, подобно ОМХ, давно переселили на 1300–долларовые велосипеды и обзавелись домработницами) назовут это возмутительным, а кое–кто из них, возможно, даже совершит над собой какое–нибудь насилие. Конечно, в моде сейчас GF2 GTS MX и музыка lounge (см., точнее, сл. продукцию лейбла Yellow), а Intel анонсирует Pentium 4, — но Battlecry нет до всего этого дела!!! Игра предоставляет очень странный, как это говорят, "экспириенс": я не могу сказать, почему в нее интересно играть, зато могу написать разгромную рецензию на несколько томов, каждое слово, каждый союз и частица в которой будут исполнены чистейшей правды. Странный эффект.

Что же касается графики, управления и прочих мирских вещей — то вы смотрите на слегка модифицированный WarCraft, страдающий несовпадением ландшафтов, непроходимостью лесов, диатезом на попке и иными детскими болезнями. Девять рас ходят колонной по трое в зависимости от мировоззрения и жизненных принципов и при этом умудряются в корне отличаться друг от друга по многим параметрам. Герои легко путешествуют между кампаниями и сценариями, нося с собой все скиллы и пугая диких животных светящимся кольцом command radius'а, внутри которого у юнитов–простолюдинов просыпается героизм и национальное самосознание. Сюжетная кампания крутится вокруг колдунов, метеоритов, драконов и детей, а также предлагает стать злодеем. Идет дождь, наступает ночь.

Поразительно, но заметных глюков и пошлости не обнаружено. И то правда — "локализаторам"–компрачикосам не отдавалось.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



андрей ом

Неправда ли, есть что-то печальное в таком скоропостижном выходе всеми до единого ожидаемого долгостроя? Здесь какой-то фатум, злой рок. Прощайте, Warlords: Battlecry, мы больше никогда-никогда о вас не напишем! Ваш выход — ваша же смерть. Слово "нирвана", навеки опошленное постпанк-бездарями из Сиэтла, имеет совершенно определенное значение: это конец сансары, нескончаемого колеса перевоплощений. Полное ничто, безграничный покой, конец всех песен.

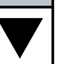
Человеческое, слишком человеческое

Запомните эти простые правила, друзья: если авторы говорят о своей игре, что она будет выглядеть просто, но функционально и со вкусом — ожидайте невероятного, до рези в глазах и боли в голове, невыносимого уродства. Если это будет фэнтези, то ждите драконов, а где драконы, там и гномы с остроухими (их мать) эльфами. Ну а если "локализаторы" переписывают оригинальный сюжет под свои скромные представления об умственном развитии российских игроков, то... Впрочем, извините, это уже совершенно другая история.

Обозвать Warlords: Battlecry средоточием штампов я бы, конечно, мог — сами понимаете, ничего святого. Былые заслуги сериала перед родиной меня совершенно не тревожат. Но здесь другое. Видите ли, когда нечто доведено до абсурда, оно превращается в чистое искусство: "Черный квадрат", Plan 9 From Outer Space, известная вам по газете "За разумъ" группа Panasonic и стихи-карточки Льва Рубинштейна. Чистопородный абсурдизм Battlecry находится выше всякой критики или, если хотите, за пределами добра и зла. От анонсированной недавно Олегом Михалычем сюжетной кампании Tears of Dawn™ о шести гла-



Это называется "бедно, но чисто". Выметенную и аккуратно подстриженную лужайку украшает разноцветный камень, вопиющий "Я — ресурс!".
















▲ Орки щеголяют в зеленой шкуре, клыках и слюнях — это такой классический канон. Трупы, между тем, моментально превращаются в скелеты и исчезают насовсем.

вах ожидайте полный набор банальностей, среди которых особо драматическую роль играют драконы, два метеорита и ребенок — конечно, круглый сирота. Посреди этой мелодрамы нужно непременно сделать выбор промежду Темной и Светлой сторонами Силы, от чего будет зависеть дальнейшее расположение миссий, типология героев и качественный состав подотчетных армий. Право же, далее расписывать такие вещи нет никаких душевных сил — напомню лишь, что только навскидку и из относительно недавнего последнюю особенность кампании можно увидеть в Tzar и Black Moon Chronicles.

Бытовой расизм

Девять наличествующих рас делятся, конечно, на Пионэров, Плохишей и Соблюдающих Нейтралитет. Соответственно: люди, высшие эльфы, варвары; мертвецы, орки, темные эльфы; гномы, минотавры и деревянные эльфы. Мне тут подсказывают, что Wood Elves переводятся как-то иначе, но я продолжаю настаивать на указанном варианте. Поразительно, однако помимо мрачных ожиданий расы усердно отличаются друг от друга не только цветом пикселей, но и деревом технологий, видами сооружений и классами юнитов — разбираться в хитросплетениях неожиданно занятно. Чем достигается баланс — непонятно даже мне, игравшему за свои годы в такое количество RTS, сколько вы, уважаемые читатели, не видели даже на прилавках заплеванных лотков у станции метро “Кузмост”. “Хотим быть “Старкрафтом”!” — вопиют все эти минотавры и орки и снобски не замечают роящихся вокруг трехмерных RTS самой фантастической наружности.

Нельзя не заметить в W:BC явных завоеваний прогресса, шагнувшего со времен WarCraft II, так сказать, далеко вперед: например, иные карты достигают просто-таки чудовищных размеров, а некоторые битвы насчитывают по паре сотен участников — ни один “трентиум” образца 1995 года, конечно, такого бы не потянул. Подобного, правда, не скажешь ни об ортодоксальном управлении, ни о системе строительства, такой знакомой

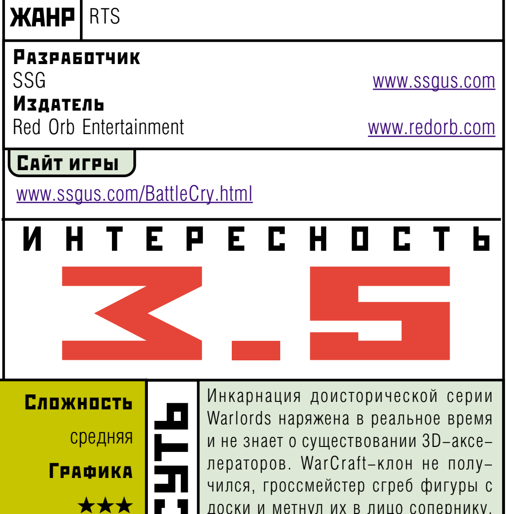
Чем достигается баланс – непонятно даже мне...

▼ Странное совпадение: artwork игры столь же хорош и составляет столь же разительный контраст с гнусной графикой, как это было в случае Shadow Watch.





Warlords: Battlecry



Жанр RTS

Разработчик
SSG www.ssgus.com

Издатель
Red Orb Entertainment www.redorb.com

Сайт игры
www.ssgus.com/BattleCry.html

Интересность
3.5

Сложность средняя
Графика ★★★
Сюжет ★★★
Музыка ★★
Звук ★★☆
Управление ★★★

Суть
Инкарнация доисторической серии Warlords наряжена в реальное время и не знает о существовании 3D-акселераторов. WarCraft-клон не получился, гроссмейстер сгреб фигуры с доски и метнул их в лицо сопернику. Игра ужасна, но играется поразительно неплохо. Не спрашивайте меня ни о чем — это так.

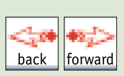
Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium 233+, 64+ Мбайта ОЗУ, DirectX 6.0+, 6x CD-ROM, SVGA.

Дополнительная информация
В комплект входит мощный редактор всего на свете, включая параметры героев.

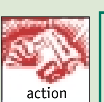


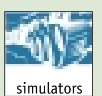











и местами родной: основным занятием юного прораба становится судорожное перемещение призрака будущего домика по ландшафту в ожидании, пока он перестанет привередничать и сменит свой цвет с красного на зеленый. Про корректные масштабы можно забыть, как про жуткий сон, а на земле почему-то растут гигантские мухоморы. Зато в механизме сбора ресурсов реализована вековая мечта всего мирового крестьянства: при определенных усилиях со стороны героя зерно само попадает в закрома, камень — в каменоломни, а вареники (непременно с вишней) автоматически обмакиваются в сметану, прыгают в рот и начинают пережевываться.

Интересные вещи связаны с героями: об их драматической роли вы, конечно, уже знаете из нашего прошлого номера, мне остается лишь заметить, что один и тот же герой может, будучи однажды сгенерированным нами, путешествовать из кампании в skirmish с заходом в multiplayer — периодически ему дозволяется даже прихватить с собой армию. Существует такое понятие, как “command radius” — очевидно, им измеряется территория, на которой слышны командирские матюки. Пребывающие в означенном радиусе войска подтягивают животы, застегивают воротнички и идут в бой с утроенным рвением.

Магия, несмотря на то что насчитывает якобы 9 сфер и 80 спеллов, как и во всех фэнтези-RTS, в основном остается прерогативой компьютера: тыкать в соответствующие пиктограммы и попадать курсором в суетящихся вражеских человечков не хватает ни времени, ни терпения. Учить наизусть “горячие клавиши” — извините. Чай, не StarCraft. Через неделю забудем, что это были за Battlecry.



Зеленые рамки, жирные healthbars — как же давно, оказывается, мы всего этого не видели...

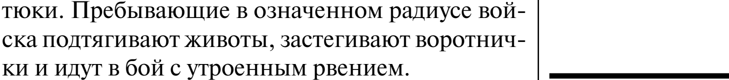
Существует такое понятие, как “command radius” — очевидно, им измеряется территория, на которой слышны командирские матюки. Пребывающие в означенном радиусе войска подтягивают животы, застегивают подворотнички и идут в бой с утроенным рвением.

Злая мудрость

Вместе с тем, вышесказанное не должно вас обманывать и озарять души искрами надежды: никакие это не Warlords. Это слово используется примерно для тех же целей, для которых на афишах пишут “Фильм от продюсеров, видевших человека, отдаленно похожего на создателя Terminator 2 и Michael Ninn’s Latex”. Рекламный трюк. По духу и природе похоже на бесконечные “современные ремиксы классической музыки” и кавер-версии, которыми промышляют популярные в народе бездарности. Игра совершенно самостоятельна, глядя на нее, вы ни разу не вспомните о том, что в древности ее родители имели в своих недрах надпись “Waiting for player X”.

Все это так, и тем не менее: забудьте вы обо всем, что было написано вплоть до этого слова! Неожиданно выясняется, что процесс увлек — мы, оказывается, отвыкли от простоты, от того, что можно плюнуть на waypoints и положение солнца над горизонтом, обвести двадцать пикейщиков рамкой и ткнуть курсором в лоб вражескому шаману. В этом есть что-то... Первобытное.

Я знаю, у вас много дел: в кинотеатрах Траволта с метровыми бровями и Джон Ву с Томом Крузом в slo-mo, в свободной продаже Diablo II и еще дюжина свежайших культовых игр (и неважно, что больше их не будет совсем), в России наконец-то переведен Джон Барри, а Ad Marginem издал Сергея Болмата. Но — взгляните на W:BC. Эта штука странным образом пребывает вне времени, она совершенно иррациональна и, что ли, легка. Эффект труднообъясним. Поверьте на слово.

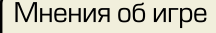


Мнения об игре

Как сообщает наш всеамериканский корреспондент, на сайте Computer Games Online (www.cdmag.com) замечены следующие мысли: “На протяжении геройской жизни (а она, надо заметить, весьма длительна — до тех пор, пока он не откроет в своей электронной почте “аттачмент” письма с темой “ILOVEYOU”) ему придется пережить немало всего, наращивая свой уровень и получая связанные с этим полезности. Прокачать можно как основную статистику, все эти Strenght и Stamina, так и дополнительные способности; если вам так захочется, герой будет с трудом передвигаться, зато обладать мастерством высшего уровня по специальностям “Пиромания” и “Контроль над врагом”. Смертельная комбинация”.

А вот наблюдениями делится дружественный сайт GameSpot (www.gamespot.co.uk): “SSG вообще пытаются отучить вас думать о процессе ресурсодобычи: так, например, рабочие трудятся в шахтах безвылазно, что лишает всякого смысла вашу любимую тактику Peon Killing. Впрочем, не вздумайте расслабляться — шахту можно уничтожить и вместе со всеми пейзанами инсайд”.

В голос радуется обозреватель Daily Radar (www.dailyradar.com): “Девять рас помимо прочего подразделяются еще по нескольким параметрам: к примеру, цивилизованные/примитивные/магические. Кроме того, каждая раса имеет как минимум три специальные особенности вроде “immune to fear,” “+1 Combat at Night” или “resistance against poison”.



Reviews08.p65 94 09.07.2000, 16:34

Кругопанорама



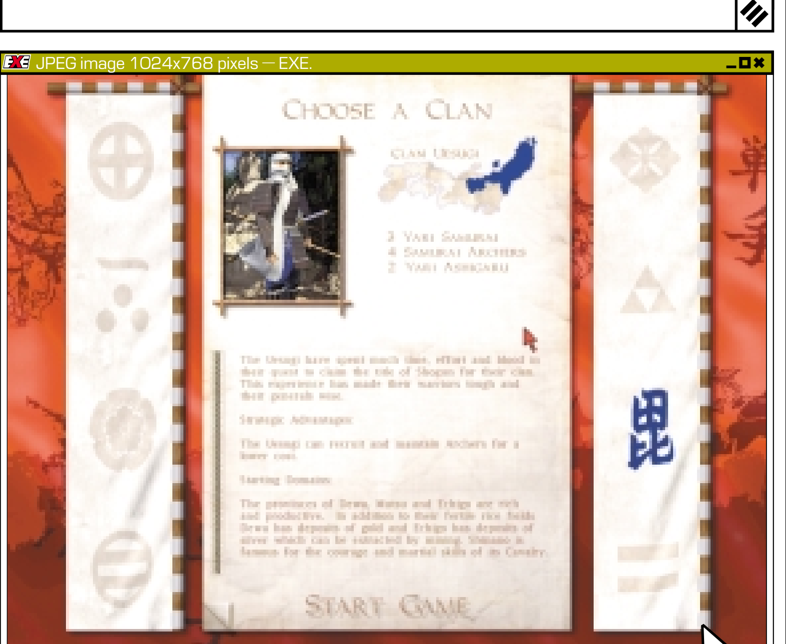
На один коку можно кушать рис целый год. Это мера. Морской порт обойдется в 1500 коку. Большой замок будет стоить 1000. Подготовка воина-самурая — 200. Тысячи таких самураев бегают у меня под ногами. Сколько же риса вложено в этих людей...

Начните чтение с этой заметки!

Полтора года ожидания — это не срок, если речь идет о мечте детства. Идея столь же проста, сколь и гениальна. Походовая стратегия снаружи, стратегия в реальном времени внутри. Попытки сделать такое были и раньше, но Creative Assembly это удалось лучше других. Сюжет и миссии образуются сами по себе, без всякого напряжения. Как в X-COM, игра только осторожно направляет несмышленого игрока в нужное русло. История пишется по новой с каждой new game.

Впрочем, вы все это уже знаете. Что нового появилось в игре после выхода демоверсии? Народ раскритиковал систему управления — она изменена, теперь мышью можно двигать карту назад. Максимальный размер отряда увеличен до 120 человек. Лев Толстой отдыхает. Добавились новые погодные эффекты. Туман, снег, небесный гром и электрическая молния. Разумеется, не только для красоты, но об этом — в рецензии. Исторические сражения для тех, кто любит читать книги. Многопользовательский режим — пока только тактическая часть.

И, конечно, самое главное — стратегическая порция игры, которой не было в "деме" и которая должна была склеить из кусочков RTS полноценную игру. Экономика и строительство, гигантские армии, дипломаты и ниндзя, мятежи, землетрясения и пожары — все это там, на двух дисках Shogun Total War. Далее следуют ключевые слова для автоматических поисковых систем: Warhammer: Dark Omen, Myth, Defender of the Crown, War of the Worlds, наконец, масштабно, настоящее, ночь, спать, не.



олег хажинский

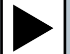
Эту игру я ждал очень долго. Ремейк забытого Defender of the Crown, идеальная пропорция стратегии и тактики, тонкий и умный тактический симулятор. Год назад War of the Worlds сделал первый шаг, эстафету принял немедленно усопший Braveheart, потом была никем не потревоженная пауза, сегодня — "Сегун".

В сетевых рецензиях дети отчаянно не врубаются. Игра называется "типа Risk" и рекомендуется "варгеймерам" и "поклонникам шахмат". Более продвинутые именуют Shogun "сложной" и просят у зрителей "терпения". Ребята, вас ждут вечерние горшки. Игра совершенно проста. Такой простоты можно добиться только после двух лет разработки и трех месяцев тестирования. Shogun: Total War наконец-то выходит — вы готовы к настоящему испытанию?

Почему это хорошо

Любая игра, разбитая на миссии, по определению ущербна. Пройдя миссию, ты делаешь некий шаг. Проиграв миссию, ты возвращаешься к ее началу. Ты ничего не теряешь. Все понятно и просто. Давайте возьмем "Цивилизацию" и разобьем ее на отдельные миссии. Миссия первая — основать город и накопить 1000 единиц зерна. Миссия вторая — возвести "Бараки", создать трех ополченцев и уничтожить лагерь пиратов к югу от города. Миссия третья... куда вы побежали? Случись Сиду Мейеру придумать "Цивилизацию" на десять лет позже, сегодня мы играли бы в Civilization 2: The Age of Civilization.

Defender of the Crown — из прошлой жизни. Многие наши читатели родились с этой игрой в один год, и вряд ли помнят все подробности. Старая Англия разбита на графства, пехота, рыцари и катапульты отрядами-фишками ползают по

Выбор будущего сегуна — не такая простая задача, как может показаться поначалу. Каждый клан имеет не только видимые невооруженным взглядом достоинства, но и хорошо скрытые недостатки.

Reviews08.p65 95 09.07.2000, 16:34





Свой "стратегический" ход игрок проводит, склонившись над трехмерной картой Японии. За каждой "фигуркой" — десятки, сотни человек.

стране, чем больше у тебя земли — тем больше денег. Укрепить позиции можно, построив замок. Битвы происходят без нашего участия, осада замка превращается в трогательную аркаду с метанием камней, тайные вылазки в замок врага — в битву на мечах, как в Pirates!. Не оторваться.

Прошла тысяча лет. Мы выросли, поумнели, эволюционировали. Сегодня Defender of the Crown вызовет у поклонника стратегических игр лишь усмешку: слишком примитивно. Ребята из Creative Assembly адаптировали древнюю классику к новым условиям. Англия заменена модной Японией. Зданий стало больше, типов войск — тоже. Где-то в ночном сумраке зашуршали ниндзя. Но главное, вместо аркадного метания камней и судорожного фехтования — бесконечная трехмерная панорама, реалистичный тактический симулятор уровня Sid Meier's Gettysburg! и Warhammer: Dark Omen. Спираль завершила очередной виток. Заклятые враги, походовая стратегия и RTS, объединились в наркотический коктейль, не выпить который невозможно.

Стратегия

Заставка, меню, опции (мы можем установить различное графическое разрешение для стратегической и тактической частей игры), учебные миссии мы уже проходили, исторические битвы пусть отдохнут, многопользовательский режим тоже — играем. Играем!

Выбор одного из восьми кланов становится непростой задачей. Каждый даймье владеет несколькими провинциями, которые могут быть разбросаны по всей стране. Игра с удовольствием рассказывает о достоинствах каждого клана (этим дешевле обходится подготовка лучников, те — настоящие мастера по воспитанию шпионов и убийц), но ничего не говорит об их недостатках. Не потому, что их нет, а в силу гипертрофированной восточной вежливости.

Япония зачем-то лежит на левом боку, звучит чуждая жителю средней полосы России музыка, все это вызывает растерянность, географическую дезориентацию и культурный шок.

Долгожданная "стратегическая порция" Shogun на поверку оказывается огромной картой Японии, которая не собирается влезать в экран и на высоких разрешениях вгоняет в ступор Pentium II. Провинций в Японии 16 века раза в три больше, чем графств в Англии, Япония зачем-то лежит на левом боку, звучит чуждая жителю средней полосы России музыка, все это вызывает растерянность, географическую дезориентацию и культурный шок. Впрочем, захватывать все провинции сразу вовсе не требуется. Давайте сначала хотя бы познакомимся с ближайшими соседями.

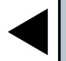
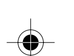
Разработчики постарались не перегрузить стратегическую часть игры деталями, за что им огромное человеческое спасибо. Отчасти именно обилие возможностей погубило Braveheart. На карте видны только армии, командующие и дипломаты — выполненные в виде массивных "фигур" (именно они вызвали у некоторых ассоциации с шахматами). Построенные в провинции объекты скромно прячутся в нижней части экрана, и это правильно — ничто не должно нарушать гармонию на столе командующего. Из объектов — весьма необычный для европейского менталитета набор зданий, вроде "сада камней", которые на самом деле открывают доступ к строительству самых обычных юнитов. Система строительства не сложнее, чем в любом WarCraft-клоне: базовые здания и апгрейды. Крупные объекты вроде замков возводятся годами, но при большом количестве провинций следить за тем, где что построилось, становится неудобно. Впрочем, нас никто не торопит — заветная кнопочка в правом нижнем углу экрана нажимается исключительно добровольно.

Отряды самураев лучников и копейщиков, доступные на самом первом этапе игры, составят костяк будущей армии. Скоро нас "откроют" португальцы, их миссионеры в обмен на свои примитивные изрыгающие огонь устройства будут насаждать христианство. Не соглашайтесь, лучше дождаться датчан, у которых есть куда более современные мушкеты и нет никаких проблем с буддизмом.

Эмиссары, засланные в сопредельные провинции, выступают в роли дипломатов, а заодно и шпионят в пользу своего хозяина. Дипломатия, несмотря всю красоту церемонии, не играет в Shogun значительной роли. Никакого подкупа вражеских генералов, общения с повстанцами или координации действий с союзниками — мы можем только заключать мир и объявлять о прекращении огня. Ниндзя, шиноби и гейши, которые появятся в вашем распоряжении чуть позже, несколько разбавят скуку официальных приемов. Только не стоит отправлять свежеподготовленного

Мнения об игре

Пишут нежданные на комплименты журналисты из английского PC Zone: "Если в играх вас привлекает реализм, историческая достоверность, атмосфера и глубина, обратите внимание на Shogun: Total War. Эта игра на корпус впереди конкурентов. Championship Manager спортивных симуляторов, Half-Life трехмерных action, Shogun с легкостью оставил традиционные wargame'ы далеко позади. Увлекательно, реалистично и просто весело."



ниндзя на уничтожение ненавистного конкурента — новичка поймают и сделают с ним такое, после чего смерть будет казаться величайшим и желанным счастьем. Восток... Лучше потренируйте его сначала на провинциальных полководцах средней руки, пусть воин наберется опыта.

Опыт — это важно. Все персонажи в игре, будь то генерал, гейша или крестьянин с копьем, со временем растут в уровнях. Чтобы достичь статуса legendary swordsmen, например, ваш генерал должен набрать, как минимум, третий уровень — а это 12 лично убиенных на поле брани противников.

К счастью, поводов для тренировки у нас будет предостаточно. Стоит ненароком передвинуть свои армии-фишки на чужую территорию, как соседи объявляют войну и начинается самое главное.

Тактика

Строго говоря, можно было бы спокойно обойтись и тактической частью. Сид Мейер самолично закапывает свой Gettysburg! на заднем дворе хаты Брайана Рейнольдса. Потрясенная камера свободно парит над якобы реалистичными просторами родной Японии. Сначала сотни, а затем и тысячи человек на одном поле битвы. Мы ставим 1280x1024 (кстати, работает вполне быстро), экран 16:9 и откидываемся на спинку кресла — домашний кинотеатр в разрезе. Хитроумная обработка звука дополняет картину. Не Dolby Digital, конечно, но орут со всех сторон и до мурашек достоверно.

Перед началом боя давайте изучим местность. Это не ритуал, это жестокая необходимость. Правильное использование рельефа выиграет вам сражение.

Атакующий может тянуть время — это его право. Возможно, погода улучшится. У обороняющегося свои плюсы — он может как следует подготовиться, разместив свои войска оптимальным образом.

Только не стоит отправлять свежеподготовленного ниндзя на уничтожение ненавистного конкурента — новичка поймают и сделают с ним такое, после чего смерть будет казаться величайшим и желанным счастьем. Восток...



Бесконечная череда людей до самого горизонта. Чего-чего, а эпических планов в Shogun хватает.

Иногда красота и реализм идут рука об руку. Ветер сдувает стрелы, снег и дождь превращают порох в безобидную кашицу, туман укутывает горизонт серой шалью.

На результат сражения влияет даже время года! Каким образом? Летом день длиннее, и на сражение выделяется раза в два больше времени, чем зимой. Возможно, имеет смысл отложить осаду ключевой провинции вашего злейшего врага до теплых времен, иначе есть шанс просто не успеть реализовать все свои замыслы.

Кстати, насчет замков. Система осады весьма оригинальна. Если на территории провинции есть большой замок, обороняющаяся армия может укрыться за его стенами. Атакующая армия осаждает замок, и провинция на время осады становится “ничьей”. Ни та, ни другая стороны не занимаются сбором урожая, не могут строить новые здания или тренировать новые отряды. Осажденные постепенно теряют людей от голода и бо-

Shogun: Total War

ЖАНР Походовая стратегия/RTS

Разработчик
Creative Assembly www.creative-assembly.co.uk
Издатель
Electronic Arts www.ea.com

Сайт игры
www.totalwar.com



ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

Сложность средняя
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★★
Музыка ★★★★★
Звук ★★★★☆
Управление ★★★★

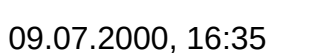
СУТЬ Походовая стратегия и wargame в реальном времени объединились, чтобы отнять нас у общества в обмен на призрачную перспективу стать сёгуном.

Системные требования
Windows 95/98 (NT не поддерживается), Pentium 233 (рек. Pentium II 300+), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске (рек. 1,5 Гбайта плюс место для save-файлов).

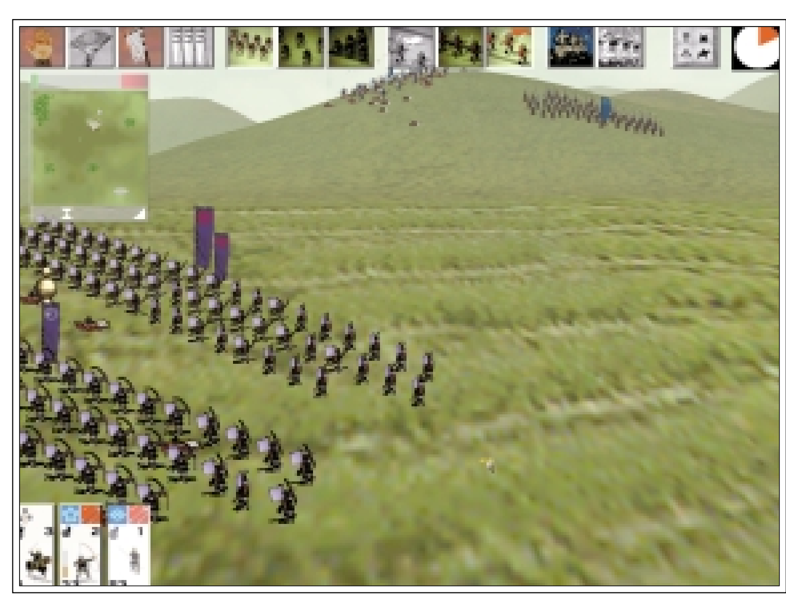
Дополнительная информация
Есть режим программного рендеринга, поэтому 3D-акселератор не требуется. И все же очень рекомендуется что-нибудь на 3dfx Voodoo 5, 3dfx Voodoo 3, 3dfx Voodoo Banshee, nVidia GeForce 256, nVidia Riva TNT2, nVidia Riva TNT или Matrox MGA-G400 с 16 Мбайт ОЗУ на борту. Многопользовательский режим: Интернет, 2-4 человека, требуется соединение 33,6 Кбит/с и выше, по одному CD на игрока; локальная сеть (TCP/IP), 2-8 человек.









▲ При ближайшем рассмотрении самураи-лучники оказываются маленькими черными каракатицами, но кого интересует внешний вид одного юнита, если в битве их участвует пять тысяч?

лезней. Каждый ход предлагает сторонам несколько вариантов действий, среди прочего, атакующие могут заслать опытного ниндзя и открыть ворота, а осажденные — вырваться за пределы замка и расправиться с врагом в чистом поле.

Перед тем как брать на себя ответственность за жизни людей, рекомендую разобраться с управлением — для этого есть достаточно толковые обучающие миссии. Ускорьте время и занимайтесь строевой подготовкой до тех пор, пока не почувствуете в себе силы командовать пятью и более отрядами одновременно. Интерфейс большей частью позаимствован из Dark Omen, поэтому особенного раздражения не вызывает. Одна из претензий — жуткая бюрократия при объединении отрядов. Такое объединение часто бывает необходимо в разгаре боя, когда армия понесла серьезные потери и требуется перегруппировка. Отряд не может превышать некоей заданной величины (от 60 до 120 человек). Если в одном отряде у вас осталось в живых 32, а в другом 34 человека, вы не сможете сделать из них один. Пожалуйста, сначала прикажите шести самым достойным совершить сеппуку, и тогда игра разрешит слияние.

Кроме того, немало добрых слов я произнес, пытаясь повернуть отряд нужным образом. Система drag'n'drop работает через пень-колоду, в то время как "классический" метод иногда приводит к весьма печальным результатам.

Освоившись с управлением, игрок попадает в тактический рай. Возможно все. Спрятать лучников в лесу. Испугать внезапной атакой с тыла. Обратить тысячи в бегство, убив одного единственного человека — командующего. Люди устают, люди колеблются, люди паникуют. Моральное и физическое состояние солдат приходится учитывать постоянно. Не заметил, отвлекся, и вот уже народ сорвался и бежит, отряды позорно покидают поле боя, обрекая нас на поражение. Но сколько же радости вызывает хорошо спланированная и грамотно проведенная операция!

Немало добрых слов я произнес, пытаясь повернуть отряд нужным образом. Система drag'n'drop работает через пень-колоду, в то время как "классический" метод иногда приводит к весьма печальным результатам.

Чем больше армия, тем сложнее и интереснее играть. Тем больше разнообразие тактических решений и выше требования к игроку-полководцу. К счастью для многих, самолично командовать всеми сражениями подряд вовсе не обязательно, а на определенном этапе игры просто нереально. Компьютер готов подсчитать результаты любого боя "автоматически", только будьте готовы к неожиданно высоким потерям — автоматы округляют явно не в нашу сторону.

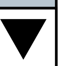
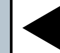
Электронный разум, ведущий в бой армии соперника, достаточно предсказуем, что, впрочем, не мешает ему одерживать победу за победой. Иногда AI показывает когти. Атаковав однажды провинцию, вы можете не обнаружить... армию соперника. Как-то я провел все отведенное время в нервном ожидании, никого не дождался, и в итоге почему-то проиграл. Оказывается, AI любит прятать своих людей по лесам, особенно если их мало.

Или другой пример: отряд вражеских копейщиков бодро взбирается в гору, намереваясь кардинально изменить судьбу моих лучников. Я спокоен, потому что из леса неподалеку вываливается отряд не менее моих копейщиков и бьет по гадам с фланга. Внезапно гады удивительным образом разделяются на два отряда, один из которых остается с моими копейщиками, а другой продолжает двигаться в сторону побледневших от ужаса лучников (моих). Хорошо, что все они — самураи и с радостью готовы умереть за своего господина.

Путь Сегуна

Несомненно, это любовь. В Shogun можно играть с закрытыми глазами. Эта музыка, эти резкие гортанные крики на чужом языке, эти тени на заднем плане в главном меню, этот звук, с которым передвигаются фигуры по старой карте, — игра проработана до мельчайших деталей, и мне очень приятно, что авторы довели дело до конца. Хорошая идея обрела достойную реализацию. Три месяца в объятиях монстров из службы Quality Assurance сделали из Shogun человека. Ошибок нет, или почти нет.

Сложнейшая игра, как ей и полагается, выглядит совершенно простой. Стратегия и тактика, как две большие рыбы, черная и белая, крутятся, пытаясь ухватить друг друга за хвост. Части достигли гармонического равновесия, и я каждый раз волнуюсь, ожидая загрузки новой миссии. Над лесом мечутся вороны, потревоженные засадой. Если нажать на паузу, капли дождя повисают в воздухе, и камера скользит между ними, не встречая сопротивления. Иногда битвы так красивы, что хочется снять фильм или хотя бы написать хокку. Но я не умею делать ни того, ни другого.


Прощание с девственностью



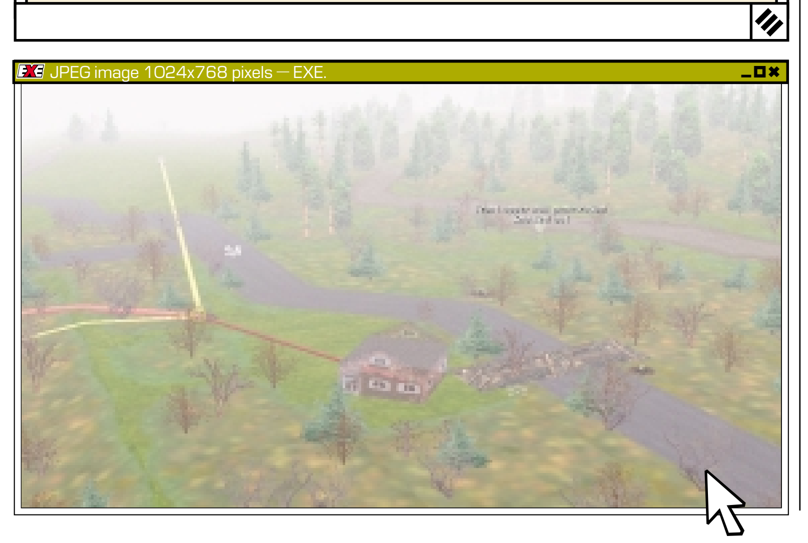
Мосгаз подкрался незаметно. Пока мы ругали Shadow Company и мечтали о Dreamland, люди в шестиугольных халатах захватили телеграф, телефон и успели порядком загадить Зимний. Трехмерный варгейм, о котором так долго говорили все кому не лень, случился. Они признали его своим. Под громкие аплодисменты растерянные судьи вытаскивают запылившиеся “шесть-ноль”.

Начните чтение с этой заметки!

Весь трагикомизм ситуации, друзья, кроется в том, что эту игру вы все равно никогда не увидите: на пути между вами и ней плечом к плечу встанут и “русификаторы”, предпочитающие попс, и злонамеренные мейджоры, так и не соизволившие издать Combat Mission (Battlefront.com распространяет ее своими руками посредством одноименного сайта). Однако, если тетка Фортуна повернется к вам какой–нибудь удобоваримой частью своего тела — это будет шок. Не дайте обмануть себя страшной графике, явной родственнице той, что была в Lego Rock Raiders (минус спецэффекты и детальные текстуры), и корявым моделям: эта игра из разряда тех, которые навсегда. Ее не будут трогать грязными руками вздорные околоигровые дети. Она — уже классика.

Теперь о низком. Трехмерность, вопреки расхожему мнению, не новичок в классических варгеймах — см., если удастся, Muzzle Velocity и 1944: Across the Rhine. Впервые, однако, она используется в полную силу: умолчим об очевидных вещах, связанных с рельефом, зато скажем о том, что на чердаках пустых домов можно устраивать пулеметные гнезда.

Несмотря на (точнее, благодаря) свою лаконичность, движок легко исполняет многократный zoom и без пререкательств позволяет заглядывать пехотинцам в очи. Тактика как она есть — забудьте о хексах. Добавьте полсотни сценариев — и попрощайтесь с отпуском, загаром и прочими мирскими удовольствиями.



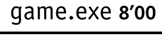
олег хажинский андрей ом

Отвертработники Avalon Hills, наверное, в полном составе сделали себе сеппуку. А может, и нет — в рамках многосоставного гражданина Hasbro потеря одной удачной игры не приводит к фатальным последствиям. Помните, мы как-то писали о несчастном Squad Leader? Дважды Avalon Hills пыталась оцифровать свою самую популярную настольную стратегию, и дважды разработчики “кидали” ее жесточайшим образом. Combat Mission — это то, что осталось у одного из “кидал”, Big Time Software, после разрыва отношений с AH. Картинками из будущей игры пугали детей, журналисты путали Combat Mission с Close Combat и Shadow Company, издатели перестали здороваться, и Big Time Software пришлось прибегнуть к услугам онлайновой фирмы Battlefront.com.

Все шло, как полагается: об этой игре должны были узнать три с половиной упертых варгеймолюба да залетный любитель порнухи, который от недосыпа ошибся баннером. Но случилось необъяснимое. Игру заметили — сначала те самые три с половиной фанатика, потом сетевые журналисты, затем все остальные. Непринужденно и красиво собирая высшие оценки в игровой прессе, Combat Mission быстро сколотил армию верных поклонников с HQ по адресу: http://combathq.thegamers.net/. CD с игрой на складах Battlefront.com были истреблены за несколько недель, о чем счастливые издатели не замедлили сообщить в очередном пресс-релизе. Так что же это за монстр — Combat Mission?

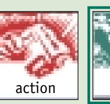
◄ **Туман — твердая "шесть" по пятибалльной шкале. Вы даже не представляете, какой ад здесь начнется, как только мы нажмем End Turn.**


















Символизирующий армию США ужасного вида сержант Дженкинс в левом нижнем углу портит общее впечатление и сильно походит на завсегдатая гауптвахты.

Что за...

Походовой варгейм, каких мильены. Вторая мировая, Западный фронт, Нормандия-44, Германия-45. Все очень серьезно: база данных по людям и технике хранит сотни записей, физическая модель учитывает все, что только возможно. Отдельно, если вы этим интересуетесь, оценивается толщина брони башни, верхней и нижней частей кузова, спереди, с боков и сзади, а также снизу и сверху. “А вы знали, что броня с покатостью 60 градусов удваивает свою прочность?” — игриво спрашивают нас разработчики. Догадывались. “Вот почему эти чертовы “Пантеры” так трудно остановить. И мы это учитываем!”

В отличие от своих многочисленных собратьев, Combat Mission не на шутку трехмерен. Рельеф, многочисленные здания, деревья, техника и даже отдельные солдаты — все состоит из полигонов. Это не первая попытка вырваться в третье измерение, но первая удачная. Трехмерность подарила игре реалистичность, недостижимую для плоских шестиугольных уродцев: честный расчет зон поражения, наконец-то реальный рельеф со всеми его холмами и оврагами, трехмерные траектории.

При расчете видимости движок CM учитывает каждое здание, каждый кустик, каждую ограду или дымящийся танк. Пули и снаряды, которые не попали в цель, не исчезают бесследно, как в других играх — они продолжают свое движение и обязательно находят покой в земле, дереве, здании или очень невезучем человеке. Пуля может срикошетить и врезаться во что-нибудь в десятке метров от цели — и никаких хексов, никаких двухмерных аппроксимаций, никаких компромиссов. При этом игра не превратилась в аркаду, 3D-шутер, Rainbow Six или Incubation.

Эффект присутствия потрясающий. Ты отдаешь себе отчет, что все вокруг ненастоящее, что текстуры – дрянь, а дым с огнем сделаны из плоских спрайтов.

Нет, перед нами все тот же старый добрый варгейм, с массой занудных настроек, маниакальным стремлением к исторической правде, ничтожными системными требованиями, жутким дизайном меню и кошмарной музыкой.

Просто самый консервативный в мире жанр наконец потерял невинность. Опасения, кажется, позади: ортодоксальные варгеймофилы, готовые при виде акселератора и цветного освещения на что угодно вплоть до джихада, встретили CM поразительно благосклонно. Они с удивлениям оглядели себя и вдруг поняли, что отсутствие хексов — только к лучшему. Что настоящая гора куда лучше закрашенного гнусно-коричневым цветом пространства на плоской карте. Что в разлетающихся particles (см. “записки старца ПэЖэ”) и внушительно дрожащей после взрывов земле есть какая-то пусть запретная и извращенная, но прелесть.

Тайная мечта

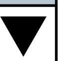
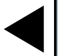
Секрет обаяния номер два — фирменная система ходов WEGO. Игроки отдают команды одновременно в режиме паузы. Раздумывать разрешается бесконечно долго — смело вращайте камеру, прикидывайте шансы, анализируйте ситуацию, забравшись под самые облака, вас никто не торопит. Когда все ЦУ розданы, мы нажимаем кнопочку GO и... на 60 долгих секунд становимся зрителем весьма увлекательного фильма про войну. Каждый ход — это минута реального времени. Юниты с обеих сторон выполняют команды одновременно, мы беспомощно этому внимаем. “Фильм” можно остановить, отмотать назад, посмотреть его десятки раз, и всегда другими глазами. Можно включить камеру за спиной рядового Райана и вместе с ним ползти по болоту, пригибаясь под шквальным огнем. Можно подняться чуть выше, чтобы в кадр попал весь взвод и несколько горящих танков. Можно повернуть карту, как в классическом плоском варгейме, и представлять, что точечки — это люди.

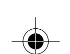
Эффект присутствия потрясающий. Ты отдаешь себе отчет, что все вокруг ненастоящее, что текстуры — дрянь, а дым с огнем сделаны из плоских спрайтов. Но все это перестает играть роль после первой же стычки. По силе воздействия Combat Mission в чем-то сравним с X-COM. Во всяком случае, если в Dreamland система ходов будет организована именно так, за наше с вами будущее можно не беспокоиться — эта штука работает.

Но это еще не все. Интерфейс управления — один из самых удобных на нашей памяти. Юнитами можно управлять как по отдельности, так и вместе, с помощью не-

Мнения об игре

Обозреватель сайта GamesDomain (www.gamesdomain.co.uk) вешает игре на грудь заморский аналог “НашВыбора” со словами: “Система одновременных ходов WEGO — это замечательно. Удается избежать знакомого по Steel Panthers эффекта, когда можно было выдвинуть на передовую ненужный джип, получить от вражеских танков по первое число, и уже во время следующего хода спокойно избить бронированных младенцев своим главным калибром. Кстати, мы сбережем немало слов, сказав: если вам нравились Steel Panthers, вы полюбите CM”.




счастной резиновой рамки. По правой кнопке работает система навигационных точек, при этом поведение персонажа на разных этапах пути меняется. Скажем, в лесу мы бежим, выходя на открытое пространство, крадемся, а перед тем как вынырнуть из-за угла здания — делаем паузу, чтобы во всеоружии встретить потенциального врага, привлеченного шумом (про систему слышимости рассказывать просто нет времени).

▲ **...А между тем, любая военная техника имеет два набора параметров: принадлежащих как собственно трактору, так и седоку.**

Полчаса непрерывной стрельбы, гортанных криков, героизма, трусости, адреналина, тумана, дождя и пожарищ.

Толстые командные линии

Линии, соединяющие юниты в одном отряде с командиром, называются command lines — это большая новость в нашем дачном поселке. Относятся они как раз к тем идеям, которые, ввиду их очевидности и лаконичности, являются вполне гениальными. Механизм действия: выбираем валяющегося где-нибудь в кустах пехотинца и тычем его курсором в. От Чонкина к его командиру тянется красно-коричневая, как тусовка под музеем Ленина, линия: это означает, что юнит находится в пределах досягаемости и готов исполнять приказы. Если линии нет, не стоит впадать в уныние: команды все равно обязательны к исполнению, только делаться это будет медленнее и с видимой неохотой.

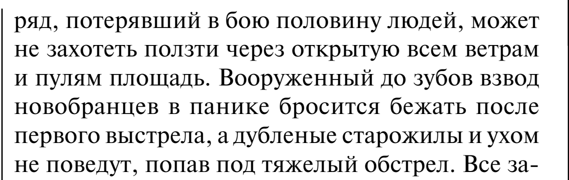
Кстати, о неохоте. На моральное состояние взвода влияет множество факторов, к примеру, опыт (в "операциях" солдаты переходят из одной миссии в другую), уровень подготовки, расстояние до HQ (а также умудренность командира), потери, укрытие, плотность и направление вражеского огня. В результате мы получаем весьма достоверную модель поведения: отряд, потерявший в бою половину людей, может не захотеть ползти через открытую всем ветрам и пулям площадь. Вооруженный до зубов взвод новобранцев в панике бросится бежать после первого выстрела, а дубленые старожилы и ухом не поведут, попав под тяжелый обстрел. Все зависит от ситуации.

Средний сценарий в CM длится 30 ходов, то есть полчаса реального времени. Полчаса непрерывной стрельбы, гортанных криков, героизма, трусости, адреналина, тумана, дождя и пожарищ. Плюс еще час с лишним раздумий, чесания бороды, шевеления извилинами и мышкой. Благодаря Big Time Software варгеймеры стали на шаг ближе к своему фетишу. Не потеряв сложности походового тактического симулятора, игра обрела достоверность 3D action. Полученная смесь, несмотря на примитивную графику, напрочь сносит крышу. Пожалуй, Shogun придется временно отложить в сторону и всерьез заняться бывшим Squad Leader'ом. В конце концов, тут всего лишь 50 сценариев, а на редактор миссий можно временно не обращать никакого внимания. Ровным счетом никакого. Именно так.

Разработчики об игре

"Поначалу мы не могли взять в толк, почему народ с таким трудом ориентируется в трехмерном мире Combat Mission. Потом поняли — просто никто раньше не играл в 3D-варгейм. Люди пытаются применить накопленный игровой опыт и ожидают от CM понимания. Поэтому вот наш рецепт: ЗАБУДЬТЕ ВСЕ, ЧТО ЗНАЛИ О ТРАДИЦИОННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ВАРГЕЙМАХ!

Combat Mission комбинирует стратегические элементы походовой иры (давая игроку возможность планировать свои действия в спокойной обстановке, без всякой спешки) и достоверность трехмерной графики в реальном времени. Нам кажется, для стратегической игры такого типа это наилучший вариант".



Жанр 3D wargame

Разработчик
Big Time Software www.bigtimesoftware.com

Издатель
Battlefront.com www.battlefront.com

Сайт игры
www.battlefront.com/products/worldwar/cm/index.html

Интересность



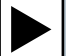
Сложность средняя
Графика ★★★☆
Сюжет ★★★★★
Музыка ★★
Звук ★★★☆
Управление ★★★★☆

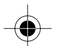
Суть
Правильный Close Combat в полном 3D. Вид из глаз пехотинца по желанию. Примитивная графика компенсируется звериной играбельностью. Ура.

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium 200 (Pentium 166 с 3D-акселератором), 32 Мбайта ОЗУ, 100 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Игру устроит даже 4-мегабайтный 3D-акселератор, только текстуры будут пониже качеством. Для многопользовательской игры требуется модем 28.8. Версия Combat Mission для Macintosh уже вышла.







Спорт-на-крови

Ты меня любишь или это пиар?.. Рекламные кампании начинают доводить саму суть процесса извещения масс о появлении на рынке нового продукта до совершенного абсурда. Объединенное мастерство психологов и клипмейкеров достигло просто-таки заоблачных высот, и рисуемый промоушеном образ зачастую во много раз превосходит несчастный объект, съежившийся в эпицентре шумихи. С зубной пастой трюк выгорает, вы не отличите одну марку от другой, — но не с компьютерными играми!

Начните чтение с этой заметки!

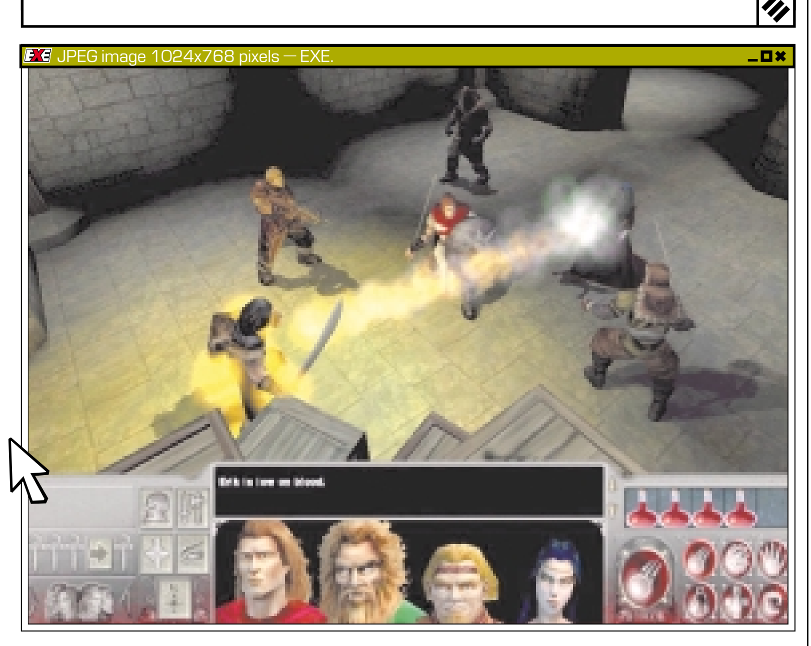
Настоящую, сжатую, почти лишенную эмоций рецензию вы найдете именно здесь. Основной текст посвящен разбору полетов с размахиванием шашкой после боя.

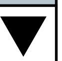
Vampire — это сказка о вампирах, их тайном обществе, их отношениях друг с другом и обычными людьми. Действие разворачивается в средневековой Праге, чтобы потом, бодро извернувшись, продолжиться в наши дни. Естественно, смена макияжа, пожиток, оружия и диалогов прилагается. Сама по себе, любопытная тема.

К сожалению, большую часть игры вам придется бездумно бегать по простеньким, но невероятно длинным этапам и убивать врагов левой кнопкой мыши. Приложение к сему таких откровенно ролевых атрибутов, как inventory и богатый на характеристики экран статистики героя не решает проблему засилья незамутненного разумом спорта. Ради атмосферной сказки можно было бы выдержать и это, но разработчики закрепили достигнутый ими негативный эффект наложением табу на спасение игры. Мы, в .EXE, слаженно свернули губы в трубочку и сказали: "Бyyyy!".

Ни у кого даже и не возникло желания проверить на прочность хваленую многопользовательскую игру...

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





▲ **Господа вампиры, постройтесь по росту в окошке интерфейса. Спасибо, спасибо. Девушка, не спать!**

александр вершинин

Masquerade ждали как откровения. Читали "вампирские дневники" на официальном сайте, внимательно рассматривали скриншоты, изучали детали построения многопользовательского режима. Но вот случился релиз... и журналисты отошли от шока первыми. Вопль "заменители сахара маздай!" прозвучал буквально сразу же. Действительно, мы искренне верили, что получим нестандартную, оригинальную, красивую, сложную, необычную ролевую игру. А нам презентовали примитивную аркаду!

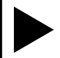
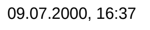
Не то, не верю

Если смотреть на вещи предельно честно, непредвзято, Vampire ни чуть не хуже, чем герои нынешней темы номера, парочка в высшей степени странных РПГ, Deus Ex & Diablo II. Ее родство с ролевым жанром настолько же условно, а задумка не менее смела. Но проекту не хватает обыкновенного дизайнерского класса. Местами игра настолько некондиционна, что охватывает священный ужас от циничного преступления первейших заповедей Правильной Игры. Эксперименты хороши в меру.

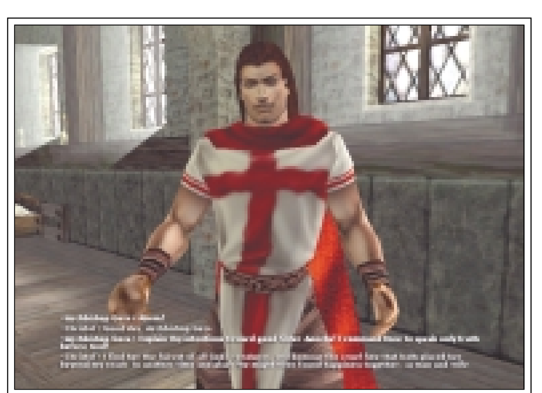
Разговаривать будем по-армейски, в лоб. Vampire подставляет под топор пара стержневых вещей: схема спасения игры и боевой режим. Как можно осмелиться лишить человека права на save game в ролевой игре?! Тем более когда уровни сплошь, вдоль и поперек, аркадны: длинны, запутанны, заполнены под завязку монстрами. Как можно не обеспечить игроку право на жизнь, возрождение, быстрый подход к месту смерти после реинкарнации, когда борьба с врагом ведется а-ля Diablo, усердным кликаньем? Авторы концепт-документа были либо в глубоком ступоре, либо уже родились такими странными — иначе объяснить появление этой смертельной прорехи в геймплее решительно невозможно.

Представьте себе: бесконечный бег по петляющим



Reviews08.p65 102 09.07.2000, 16:37



Кристоф просто неотразим в своем шутовском наряде крестоносца. А как жестикулирует!

коридорам подземелий. Вид от третьего лица, перед глазами усыпляюще мелькают семенящие ноги героя. В каждой новой комнатке поджидают расставленные по своим местам враги. Срываются толпой, подбегают для получения своих пяти-десяти кликов мышью. Процесс длится долго, много десятков минут. Выйти из игры невозможно, придется начинать заново. Монотонно бежать тоже уже давно не хочется. Маленькая коллизия — авторы прямо-таки принуждают нас бросить Vampire и больше к ней не возвращаться! Глубоко бестолковых напарников постоянно убивают, что не мешает им внезапно воскресать, чтобы только поучаствовать в очередной скриптовой сценке, диалоге.

А вот еще клякса. Диалоги обильны, информативны, внешняя камера неплохо выдрессирована. Вопрос: кто писал текст? Общение серьезных, заслуженных упырей напоминает избранные отрывки из бесед воспитанников младшей группы детского сада. Кристоф, наш герой, через каждые пять минут трагично заламывает ручонки: “Не хочу быть вампиром!”. Окружающие хором: “Ну не плачь, ведь ты нам так нужен! Без тебя мы, древнейшие и самые мудрые из вампиров, никто. Потерпи, нам нужно продержаться еще часов сорок игрового времени”. Кристоф: “Я вызываю своего агента. Кроме того, кто-то украл жвачку из моего ящичка”. Тьфу!

Работенка для поморника

Оцените юмор ситуации. Все остальные составляющие игры выполнены на очень высоком уровне! Организация боя, если не считать безжалостной тупости, монотонной безысходности клика в реальном времени, задумана неплохо. Реакции и скорость передвижения тяжелораненых персонажей уменьшаются, изменяется даже анимация, уходя от гордой поступи к жалкому припаданию на одну ногу и ходьбе по-животному, боком. Прямо во время сражения наиболее ловкие вампиры хватают друг друга за шиворот и восполняют запасы крови, их специфической маны. Попав в плотное кольцо врагов, под градом ударов, герои даже могут потерять над собой контроль (отнять его у вас) и войти в состояние берсерка. В общем, смотрится здорово.

Однако Nihilistic не смогла расстаться с “шутерным” образом мышления при создании уровней. Все по учебнику тридцатилетней давности. Куча запертых дверей, открываемых либо ключом (надо найти), либо рычагом (надо умудриться заметить где-нибудь на стене). Лишь один путь прохождения — вылитый из тяжелого неподъемного чугуна. Хочется — терпи. Есть свободное время, добавь к нему еще немного сверху — спасти достижения до завершения уровня невозможно (autosave между этапами служит слабым утешением). Кажется, разработчикам не слишком интересны вопросы удобства пользования их продуктом. Главное — чтобы работа над Vampire не напрягала их самих, не так ли? Отсюда идея апгрейда характеристик героев только в местах спасения игры (браво, браво, все дороги ведут в Рим!), магазины у-черта-на-куличиках, единственное место, где можно продать найденный во время миссии скарб, отсутствие пометки о настоящем расположении героев при взгляде на общую карту... Предлагаю назвать описанное явление “девелоперским эгоизмом” и использовать как диагноз. Если вы до сих пор не прониклись симптомами, обязательно попробуйте поиграть в Vampire. Сразу все поймете и примете термин на вооружение.

Спасибо Nihilistic за новую строку в нашем замечательном словаре! Никогда не знаешь, где найдешь, где потеряешь..

Разговаривать будем по-армейски, в лоб. Vampire подставляет под топор пара стержневых вещей: схема спасения игры и боевой режим. Как можно осмелиться лишить человека права на save game в ролевой игре?!

Есть свободное время, добавь к нему еще немного сверху – спасти достижения до завершения уровня невозможно (autosave между этапами служит слабым утешением). Кажется, разработчикам не слишком интересны вопросы удобства пользования их продуктом.



VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

ЖАНР Action/3rd Person Shooter/RPG

Разработчики
Nihilistic Software www.nihilistic.com
Издатель
Activision www.activision.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ
3.5

Утомительность (сложность) высокая
Графика ★★★★☆
Сюжет ★★★★☆
Музыка ★★★★
Звук ★★★
Управление ★★★

СУТЬ
Изгвазданная дизайном красивая сказка про вампиров. Ни лицензия знаменитой White Wolf, ни уникальный многопользовательский режим с возможностью участия Dungeon Master'а не спасают проект от черных дыр в районе сердца — боевой системы.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор, 4х CD-ROM, DirectX 7.

Дополнительная информация
Для многопользовательской игры требуется “Play CD” в каждом компьютере.




Тонкий ход



В глубоком и, разумеется, наивном детстве я был уверен в одной вещи: “Дон Кихот” на самом деле пишется как “Тонкий ход”. Уж не знаю, в силу каких причин появилась на свет именно такая формулировка, но факт любопытен, как ни крути. И вот сейчас, лениво ощупывая языком название последней ролевой игры от Black Isle Studios и Interplay — Icewind Dale, — я с ужасом выплевываю что-то вроде “I свин daily”. Они возвращаются!

Начните чтение с этой заметки!

Их всегда было немного, но они были. Оголтелые ролевики периодически предпринимали отчаянные попытки сблизить компьютерные и настольные РПГ. Обычно эксперименты с треском проваливались, хотя несколько названий, к примеру, Dungeon Master, все-таки застряли в памяти.

Icewind Dale знаменует начало новой, более осмысленной волны. Разработчики уже не пытаются получить всё и сразу. Они постепенно, очень аккуратно размывают четкую грань между ролевыми родственниками. В ID вы самостоятельно создаете партию из шести героев и проводите ее сквозь лабиринт подземелий вплоть до финального столкновения. Хотите начать игру одним персонажем — пожалуйста. Можете увеличивать или уменьшать количество героев в партии в процессе вызова любой спасенной игры!

Как таковой сюжетной линии, характерной для современной CRPG и крутящейся вокруг судьбы (происхождения, прошлого, будущего) одного персонажа, у Icewind Dale нет. Наблюдается лишь удобный пакет квестов для любой подвязавшейся на дело группы искателей приключений. Схема напоминает настольные “модули”, не так ли? Еще один шаг навстречу друг другу. Наконец, разработчики решились расстаться с набором модных ролевых примочек, вроде “нелинейности” сюжета, глубины диалогов или сбалансированности элементов gameplay ради прямолинейного, честного ролевого боя. Решительной, злой, по-настольному продуманной сечи, без купюр. Если вам легче, думайте об Icewind Dale как о глубокой, вдумчивой, сложной Diablo. В хорошем смысле этого слова.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



александр вершинин

Интересно, а какие ассоциации название Icewind Dale вызывает у вас, уважаемый читатель? Этому проекту пресса уделяла значительно меньше рекламного внимания, по сравнению, скажем, с идолами класса Planescape: Torment или Baldur's Gate 2. Ведь вы не думаете об IDale как о второсортном продукте, призванном заткнуть дыру между ролевыми столпами фирмы? И правильно. К тому же подобные воззрения глубоко ошибочны. Ибо перед нами еще один образчик блестящей дизайнерской мысли.

Ручная сборка

Что не получилось у амбициозной Vampire: Masquerade — Redemption, с легкостью выгорело у скромницы Icewind Dale. Если вам любопытно посмотреть на удачный гибрид Baldur's Gate и Diablo, непременно загляните на огонек! С виду — ничего особенного. Не тронутый временем и разработчиками движок Infinity (см. первую часть Baldur's Gate), полностью сохраненная механика некогда революционной игры. Изюминка в приоритетах. С помощью легкого изменения там, коррекции здесь и тонкого хирургического вмешательства по кругу Black Isle умудрилась сделать совершенно новую РПГ, со своим именем собственным, темпом, характером, мотивацией. Так из конструктора Lego (это НЕ product placemant!) получается то экскаватор, то эсквайр — хотя исходный набор кусочков пластмассы остается неизменным.

Baldur's Gate подверглась тщательной, немного циничной стрижке. Из могучего дикобраза сделали пушистого лесного ежика! В мусорную корзину полетели огромные безвоздушные пространства, созданные с единственной целью —

▲ **Добрый призрак варвара с гигантским мечом даже позволит разграбить свою могилу, если вы спасете его от холода и сырости. Я его понимаю.**










▲ **Для фэнтезийного мага попасть в такую библиотеку — счастье на всю жизнь. А для его врагов, наоборот, большое, болезненное несчастье.**

их утомленного осмотра партией героев. Следом отправились многочисленные "побочные", не обязательные для исполнения, квесты. Мнимая нелинейность, таким образом, благополучно приказала долго жить, на ее похоронах родственники и знакомые долго ели салатики и поминали покойную тихими, добрыми этническими напевами.

Icewind Dale медленно, чтобы не травмировать нас, привыкших к радостям солнечного света, смещает баланс между дозировкой поверхностных и подземных уровней в сторону последних. Приобретение привычки к dungeon crawl проходит по красивой медленной кривой — начал играть в орлянку и покатился! Сначала совсем маленькие, уютные пещеры и склепы. Никакого насилия для глаз! Затем чуть более сложные конструкции с вкраплениями дверей и ловушек. Подключайте внимание, учитесь осторожности. Наконец, сложнейшие, уходящие в земную твердь бункеры, оплоты зла, приют для бессчетного количества отрицательно заряженных существ. Это настоящие подземные мегаполисы с огромными холлами, широкими столбовыми дорогами-коридорами и обильным городским освещением. Если не считать некоторых неудобств, связанных с фиксированным положением камеры в спрайтовом движке Icewind Dale, то dungeon-дизайну игры можно смело ставить максимально возможную оценку. Five point zero!

Приобретение привычки к dungeon crawl проходит по красивой медленной кривой — начал играть в орлянку и покатился!

Метромонстры

А модернизация Baldur's Gate продолжается. Дело идет к перевооружению — и вот на этом пункте Black Isle основательно оттянулась. Icewind Dale получилась суровой по отношению к неподготовленному игроку. Когда почти в самом начале персонажей первого, ползункового, уровня начинают забрасывать заклинаниями Stinking Cloud и Magic Missile, парализуют, усыпляют, бьют ногами в лицо и мучают призраками, — куда это годится? Но — приятно, держат за крутых.

Уровни ID напоминают французский виноградник в летнюю пору. Карты ломятся от спелых монстров. Они повсюду, за каждым углом, за самой мелкой кочкой. Набегают толпой, дружно, механически, одинаково размахивают секирами и дубьем. Падают ниц с огорченным ревом. А когда после славной драки медленно бредешь наверх, к дневному свету, их кости похрустывают под ногами, формируя экзотичный с любой точки зрения ковер. После часа игры перестаешь обращать внимание на раскиданные повсюду вещи, inventory ломится от избытка чудесных побрякушек и красивого оружия. Здесь разработчики переборщили, слов нет. Глаза разбегаются, жадность захлебывается, к дальнейшему собирательству позывов уже не наблюдается. Минус одна приманка для игроков.

Впрочем, Icewind Dale может добраться до родного гнезда даже на одном моторе. От головокружительного, беспрецедентного для

Icewind Dale

Жанр РПГ

Разработчик
Black Isle Studios www.blackisle.com

Издатель
Interplay www.interplay.com

Сайт игры
www.interplay.com/icewind

Интересность
4.5

Сложность средняя/подстраиваемая
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★
Музыка ★★★★☆
Звук ★★★☆
Управление ★★★☆

Суть
То, что ролевики называют классическим dungeon crawl. РПГ с мощным боевым движком и любовью к Кровавым Воскресеньям. Минимум сюжета и диалогов, зато безумные толпы монстров, куда ни глянь. Если класс Diablo для вас слишком легок, хоть и симпатичен, стоит попробовать более интеллигентную, если этот термин применим в данном контексте, Icewind Dale.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4x CD-ROM, SVGA (2 Мбайта), DirectX 7.

Дополнительная информация
Многопользовательский режим: ЛВС, Интернет, до 6 игроков.










РПГ количества врагов (это ведь не Diablo, друзья!) уровни в классах героев растут как на дрожжах. Очень скоро традиционно немощный маг убивает йети легким щелбаном в чувствительный нос, а многовековые мумии за много тысяч experience-очков сильно нервничают и тушуются при виде вора с арбалетом в руках. Процесс взросления доставляет блаженное теплое чувство — дети, деревья и дома так быстро не растут. Тысячу раз проклятый фанатами Baldur's Gate experience cap, ограничитель на количество набираемого персонажами опыта, все-таки присутствует даже здесь, хотя продолжение ID с самого начала не планировалось и, следовательно, беречь драгоценные уровни "на потом" смысла нет. Так вот, ваши герои смогут подняться до высот 14-18 уровней, в зависимости от класса. Неплохая карьера для одной AD&D-игры, с такими парнями можно сдвигать горы и переходить вброд океаны.

Эскорт

Походовая Diablo, удачно притворяющаяся отпрыском BG, получила и достойное своего происхождения сопровождение: сюжетное и музыкальное. Саундтрек невероятно скучен с точки зрения меломана, но сладостно хорош для любого игрока в Icewind Dale, даже того самого, у которого за плечами музучилище при консерватории. Правильные инструменты в правильное время в правильном сочетании — абсолютный хит. Звук глубокий, мощный, вдохновляющий на новое насилие не хуже немецких военных маршей. Седьмую симфонию Шостаковича предлагать не советуется. Убьют. Скелеты, фашисты, ее любят.

Некоторые замечают, что в массакре главное — мотивация. Ребята из Black Isle свято верят в данное утверждение, и у них все получается. И в самом деле, главное — верить. История незадачливых искателей приключений, забредших в Forgotten Realms-вариант Памира, вызывает глубокое сочувствие. Ребята явились позаниматься фэнтезийным альпинизмом, отдохнуть. А их несколько десятков часов игрового времени гоняют по разным норам, пещерам, разрушенным городам, башням волшебников и прочим достопримечательностям. Все квесты вновь изобретенного типа "FedEx", суть азбучные. Линейные и нескладные до безобразия. Если призрак просит убить мешающую ему жрицу местного культа, то намеченная жертва не появится в месте своего потенциального обитания до тех пор, пока вы не согласитесь на данную просьбу. Хотя в диалоге есть еще два варианта ответа, включающий "я подумаю". Нет, не бывать Icewind Dale "Фоллаутом"!



А ведь генерал предупреждал, чтобы ядерную бомбу не трогали до приезда на полигон!

Правильные инструменты в правильное время в правильном сочетании – абсолютный хит. Звук глубокий, мощный, вдохновляющий на новое насилие не хуже немецких военных маршей.

Зато в серии последователей BG впервые появилась маленькая приятная подробность, комментарии к уже выполненным квестам. Как только поставленная перед вами проблема разрешается тем или иным способом, партии выдаются премиальные XP-очки, а также краткое резюме, характеристика проделанной работы. Кстати, славная задумка — вы хотя бы имеете шанс узнать последствия своего поступка, а значит — оценить правильность собственных действий.

Что-нибудь еще? Стоит успокоить особо нервных пастухов: проблема заблудших в трех соснах участников вашей компании частично решена. Теперь они не теряются и не убегают на open air к черту на кулички, лишь застревают в стенах. Чувствуете себя удачливым? Попробуйте приказать бойцам сделать марш-бросок из одного угла карты в другой. А еще они научились уступать друг другу дорогу или меняться местами в тесных проулках — бесценное качество для персонажа компьютерной ролевой игры. Работает не всюду и не всегда, но ведь важен сам факт!

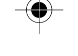
Последнее замечание можно смело отнести ко всей Icewind Dale. Местами неловкая, иногда непродуманная, но всегда увлекательная. Быть может, ее когда-нибудь назовут предшественницей тактической Fallout: Brotherhood of Steel. Много красивых баталий для тех, кому это нравится.

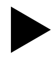
Мнения об игре

DailyRadar (www.dailyradar.com): "Множество боев, прекрасные пейзажи, чудовищное поголовье монстров и более чем достаточное количество experience–очков и магии, чтобы превратить вашего Васю Иванова в величайшего героя вселенной. Мы вновь почувствовали себя тринадцатилетними!"

ZDNet GameSpot (www.zdnet.com): "Если отвлечься от неизбежного внешнего сходства, Ivewind Dale абсолютно непохожа на Baldur's Gate. Вам не придется решать хитроумные задачки или заниматься поиском пропавших домашних животных. Приободритесь, впереди лишь орды монстров, могучие артефакты и очень интересные места для прогулок".

PC.IGN.COM (pc.ign.com): "...Игры–стихийные бедствия накатывают периодически и одним махом смывают вас и вашу жизнь прочь. Раньше были StarCraft, Baldur's Gate, Everquest, теперь — Icewind Dale. Личная жизнь и производительность труда на нулях. Снова".




POLYGON
РАЗРАБОТКА УРОВНЕЙ:
искусство или наука? стр. 2/110
LIONHEAD STUDIOS:
записки на дисплее стр. 5/113
Заметки кудесника шотгана
о девелоперском деле
Часть 5: Оживший мир стр. 9/117
ПРИ УЧАСТИИ
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Разработка уровней:

искусство или наука?*


Фото Михаила Новикова

Клифф **БЛЕЖИНСКИ**, Epic Games

Сегодня все труднее становится определить роль человека, называемого у нас “разработчик, дизайнер уровней”. Создание уровней — это настолько же искусство, насколько наука; навыки художника нужны не меньше, чем технические знания. Дизайнер с большим опытом традиционного художника или архитектора потерпит фиаско, если не сможет понять такие вещи, как частота кадров, течение игры, ее ритм. Разработчик, знакомый с этими понятиями, но не имеющий архитектурного или художественного опыта, также обречен на неудачу. Искусство и наука — это Инь и Янь дизайна, и создание качественного уровня требует усилий очень талантливых и одержимых людей.

Введение в Маэстро

25-летний дизайнер уровней Клифф Блежински (Cliff Bleszinski), работающий в Epic Games, сегодня известен всему игровому миру: он — один из основных авторов великолепного шутера Unreal, сумевшего составить конкуренцию самому Q2, и его продолжения Unreal Tournament, ставшего, по версии нашего журнала, лучшей игрой 1999 года. И, добавим, опять сумевшего потеснить на пьедестале очередное творение гениального Кармака.

Ну а свой путь к Олимпу Клифф начинал 17-летним помощником дизайнера, и команда, в которую он тогда попал, трудилась над... квестами. Согласитесь, неожиданное начало для человека, одну из игр которого (догадайтесь, какую) сам президент Клинтон назовет “кровавой и аморальной”. Что было потом? Да вы и сами все знаете: нежданно-негаданно Клиффа “угораздило” в 1993 году создать знаменитый платформер Jazz Jackrabbit. А спустя пару лет он начал работу над 3D-шутером Unreal и вместе с ним вошел в историю.

В начале развития игровой индустрии понятия “разработчик уровней” не существовало. Все функции при создании игры выполняли программисты. Именно они отвечали за дизайн, разработку и завершение продуктов. С развитием трехмерных технологий появилась необходимость в “цифровых архитекторах”, а великолепие 3D-миров поднялось на небывалые высоты.

I. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛИ

Помимо того, что будет сказано ниже, роль дизайнера уровней предопределяется двумя основными факторами, а именно:

1. Какая технология будет использована в проекте?

Руководитель проекта может резко снизить расходы на обучение и сократить время до выхода игры, нанимая людей, имеющих опыт общения с имеющимися инструментами. Так, если у вас есть лицензия на технологию Unreal, то разумно будет нанять человека, который уже создавал уровни, используя соответствующий редактор, публикуя их в Интернете или работая в другой фирме, обладающей лицензией. Серьезный рекрутер, прежде чем нанимать человека, проштудирует веб-страницы со сборниками уровней, а также изучит уровни, созданные другими фирмами для своих игр на том же движке.

2. Что за проект мы строим на этой технологии?

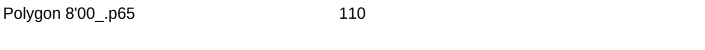
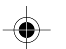
Будет ошибкой просить лучшего дизайнера дефматчевых уровней разработать необъятные просторы для многопользовательской ролевой игры вроде Everquest. Даже если он сможет адаптироваться и создаст прекрасные уровни, расходы на его обучение новому стилю и направлению не окупятся. Конечно, бывает, что дизайнер, желающий сменить работу, может попробовать себя в новом жанре, чтобы произвести впечатление на работодателей, но к моменту, когда уровень будет презентабелен, работа, скорее всего, уже уйдет к другому. Хотя многие элементы дизайна универсальны и могут быть перенесены из одного стиля и жанра в другой, очень важно снизить риск и затраты времени, связанные с наймом нового разработчика уровней, ведь бюджеты проектов все растут и растут.

А. Владение

До недавнего времени во множестве студий существовало понятие “владения” в области дизайна уровней. Уровнем “владел” и отвечал за его содержимое только один дизайнер, и никто не мог трогать его работу. Дизайнеры грудью вставали на защиту своего уровня, если их коллега предлагал что-то изменить.

Основой игровой индустрии является эволюция. Дизайнеры, программисты и производители компьютеров, развивающиеся недостаточно активно, быстро вымирают. Дизайнер уровней тоже никуда не денется, ему придется эволюционировать наравне со всеми. С развитием компьютеров и игровых приставок,

*Предлагаемый вашему вниманию материал является записью лекции, прочитанной Клиффом Блежински на конференции Game Developers Conference 2000, проходившей в марте с.г.

способных рендерить все более и более детализированные миры, одиночка уже не может “владеть” уровнем. Таким образом, нанимая дизайнера, нужно убедиться, что он не против модификации и улучшения его работ другими людьми.

Очевидна прямая связь между технологически возможной детализацией и степенью владения конкретным уровнем, подвластной одному дизайнеру. Учитывая, что закон Мура не собирается сдаваться (скорость процессоров удваивается каждые полтора года), а трехмерные ускорители постоянно поднимают планку, уровень детализации, доступный игровым движкам, просто шокирует. Ни один человек, как бы талантлив он ни был, не сможет осилить нужное количество деталей на уровне за разумное время. И чем большую детализацию может предложить технология, тем больше людей должно работать над уровнями.

В дополнение к художникам, специализирующимся на текстурах, и дизайнерам, разрабатывающим концептуальные вещи, скоро появятся “реквизиторы” — художники, которые будут заниматься исключительно элементами, оживляющими скучные и статичные пейзажи. Архитектура относительно проста — большая часть деталей в реальном мире возникает за счет “беспорядка”: стулья, столы и прочие декорации, наполняющие пространство жизнью.

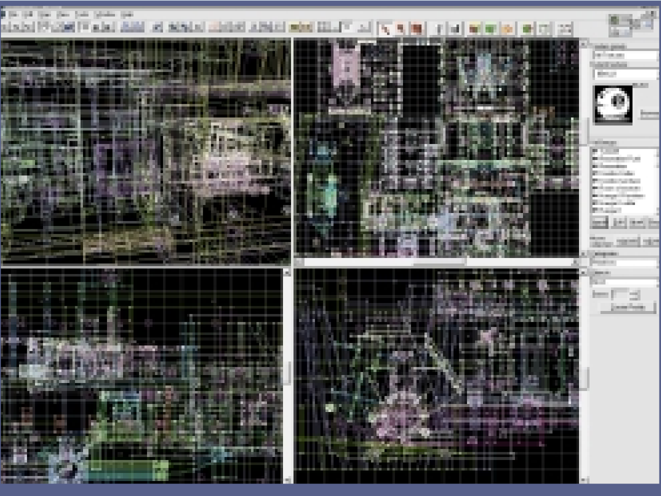
В команды разработчиков скоро войдут и “скриптовики”, отвечающие за наполнение игры событиями, а также помогающие в дизайне и режиссуре этих событий. Такому человеку, кроме отличного знания инструментов создания “фильмов” (редакторов или языков сценариев), будет нужен немалый кинематографический опыт.

Очень может быть, что дизайнер уровня скоро превратится в своеобразного шеф-повара, берущего различные “ингредиенты”, созданные другими талантливыми людьми, и смешивающего их во что-то особенное по рецепту из дизайн-документа. В настоящий момент уже существуют компании, где есть специальные художники, занятые только освещением уровней или разработкой специальных текстур под конкретные поверхности. Таким образом, дизайнер уровня в скором времени возьмет на себя роль клея, держащего проект, центра, вокруг которого все будет собираться воедино.

Б. Клей

Джей Уилбур (Jay Wilbur) однажды сказал: “Дизайн уровней начинается там, где колеса касаются дороги”. Эта цитата до сих пор верна и будет верна в будущем. Дизайнеры уровней очень быстро становятся одними из самых важных членов команды разработчиков.

В девяти случаях из десяти основные задержки проекта случаются из-за программистов. Игра не должна поступать в продажу, пока из нее не будут вычищены все баги класса “A”, а это требует огромных усилий от программистов по отладке. Однако сейчас во многих проектах за задержки постепенно начинают нести основную ответственность дизайнеры уровней, поскольку именно на этом участке проекта “колеса касаются дороги”. Дизайнер — это человек, который берет результаты тяжелой работы всех остальных и собирает их в единый пакет. Он или берет текстуры, созданные художником, и размещает их на геометрии своего уровня, или заказывает создание специальных текстур. Именно он решает, где и когда разместить монстров, созданных программистами и 3D-художниками.



Как дизайнеры уровней в этом разбираются? А никак. Никто никогда не работает со всем уровнем сразу, как это показано на иллюстрации.

Дизайнер уровней — это не просто архитектор или парень, который досыпает “крутые штучки” в котел разработки. Кроме всего прочего, он должен уметь определить, что окажется интересным, какие элементы геймплея “выстрелит”, а какие нет. Именно он обязан решить, что сработает в любом контексте, при этом обеспечивая соответствие своей работы стилю и духу остальной игры.

II. ЗАПОВЕДИ ДИЗАЙНА

Теперь, когда роль дизайнера уровней определена, мы рассмотрим несколько вещей, которые помогут жить носителю этой роли.

А. Оцени себя!

Лучшие дизайнеры уровней никогда не боятся вернуться и заново оценить свою работу. Часто это требует некоторого периода отстраненности от проекта — дистанция может прочистить затуманенный ум. Великий дизайнер не боится выбросить неудачные детали или переработать концепцию, которой нужно уделить внимание.

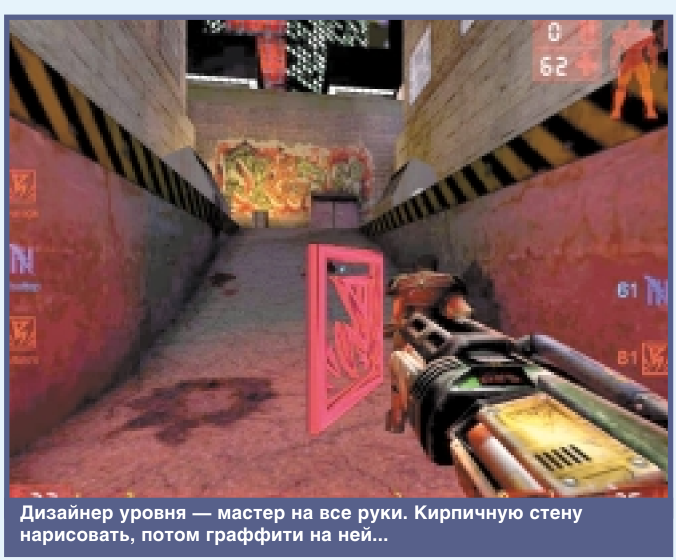
При этом важно различать, когда собственный уровень надоел, а когда работа не ладится. Между этими явлениями большая разница: в первом случае дизайнер просто устает от ежедневного смотрения на одно и то же. Отличный уровень может быть переработан или вообще выброшен из-за того, что после долгих дней работы над одним и тем же появляется ощущение, что идея не нова, а ее воплощение скучно. Дизайнер должен понять, что его взгляд “замылился”, он бегал по этой карте несколько месяцев, и ему кажется, что в работе произошел застой. Но это вовсе не означает, что игроку будет скучно! Нужно привлекать все новых и новых опытных тестеров и просто отлаживать уровень вместо полной переделки.

Б. Критика коллег

Собрать отличную команду дизайнеров и управлять ею — задача не из легких. Надо найти талантливых людей, которые смогут работать вместе. Блестящий дизайнер не должен бояться критики коллег. На самом деле блестящий дизайнер — это он сам плюс его коллеги. Многие художники считают себя талантливее других, и именно такие люди становятся слабым звеном команды разработчиков.

Polygon 8'00_.p65 111 09.07.2000, 17:14

Идеальный дизайнер прислушивается к мнению даже тех, кого он считает “менее талантливыми”. Даже если он думает, что критик ничего не смыслит в вопросе, свежий взгляд на уровень никогда не помешает. Один из лучших способов реализации этого процесса — устраивать периодические “оценки равных”, когда два дизайнера уровней, выбранные ведущим дизайнером или ведущим дизайнером уровней, выступающим в роли посредника, оценивают работы друг друга.



Дизайнер уровня — мастер на все руки. Кирпичную стену нарисовать, потом граффити на ней...

В. Дружеское соревнование

Кроме внимательного отношения к предложениям других, очень важно, чтобы дизайнеры уровней старались... опередить один другого. Здоровая конкуренция в любой области только улучшает результаты. Однако позитивное соревнование может с легкостью перерасти во вражду, если кто-нибудь начнет обвинять других в воровстве его идей или наработок.

Для проекта в целом очень выгодно, если один дизайнер начинает подражать другому, так как игра станет от этого более однородной. Ведущий дизайнер должен поощрять схожие художественные решения и не давать дизайнерам ссориться, а художественный директор, в свою очередь, должен руководить эстетической частью дизайна для обеспечения однородности миров.

Г. Исследования и поиск

Хотя значительная часть работы переходит в ведение художественного директора и его команды, дизайнер остается “цифровым архитектором”, именно он отвечает за уровень и ощущения, которые испытает игрок. Поэтому, если проект требует точного воссоздания Римской империи, никому не позволено отлынивать от выполнения домашнего задания. На сервере должен быть доступный дизайнерам каталог с изображениями. Кроме того, хороший художественный альбом, показанный всем дизайнерам и художникам, поможет сделать игру более однородной.

Дизайнер должен быть готов в любой момент взглянуть на свою работу со стороны и задуматься: “А какой в этом смысл?”. Часто он будет при этом обнаруживать, что какие-то мелкие детали бессмысленны, как, например, физически невозможная архитектура или ледяные чудовища у раскаленной лавы. Игрок может не заметить этого, но на подсознательном уровне это все равно оставит отпечаток и ухудшит общее впечатление от игры.

Хорошее исследование ведет к хорошему планированию. Некоторые дизайнеры просто садятся за компьютер и творят, другие тщательно планируют и прорабатывают каждую мелочь в игре. Но самые лучшие уровни получаются, если комбинировать тщательное планирование на бумаге с импровизацией.

Д. Детализация против частоты кадров

Если дать дизайнерам технологию, которая “тянет” 100 миллионов полигонов, то они попытаются сделать так, чтобы это выглядело на все 300 миллионов. Большая часть проблемы частоты кадров, конечно, ложится на программистов в виде оптимизации и регулируемого уровня детализации. При этом очень важно, чтобы у дизайнеров были жестко установленные требования к частоте кадров, уровню детализации и использованию оперативной памяти.

Ведущий дизайнер уровней должен отвечать за то, чтобы дизайнеры оставались в рамках наложенных на них ограничений. В Unreal Tournament, например, есть очень строгие ограничения как на уровень детализации геометрии уровня, так и на частоту кадров.

Если игра неторопливая и не требует от игрока мгновенных реакций, то высокой частотой кадров можно немного поступиться. Однако если разработчики пытаются сотворить нечто в жанре Action, а уровни раздуты и частота кадров просто полудохлая, то заядлые игроки отвергнут эту игру, и в каждой рецензии будет написано: “Красиво, но тормозииит!..”.

Е. Ловкость рук и никакого мошенничества

Не обращайте внимания на людей за сценой. Если дизайнер может за счет какого-то трюка изобразить более совершенную технологию, то это обязательно надо поощрять. Если программисты удивленно восклицают: “Мы этого не программировали!”, или: “Как у вас такое получилось?”, значит, у вас и в самом деле получилось что-то особенное. Если сцена может выглядеть более детализированной за счет хитрой текстуры, сделайте это. Если бамп-мэппинг или освещение с бликами могут быть сымитированы, хотя движок их не поддерживает “по-настоящему”, то почему бы и нет? Только самые замечательные (от слова “замечать”) из самых профессиональных игроков смогут обнаружить разницу.

Такой подход может быть применен к каждому аспекту дизайна, а не только к разработке уровней. Программисты могут найти способы сымитировать новые эффекты, хитрый художник может заставить персонаж выглядеть более детализированным, чем он есть, за счет хорошего наложения текстуры или умного использования полигонов.

Очень простым примером этого может быть дизайнер, который использует “маскированные” текстуры для создания иллюзии более детализированной геометрии. Скажем, решетку на стене можно сделать всего одним полигоном с маскированной текстурой вместо создания реальных дырок из отдельных брашей. Маскированные и полупрозрачные поверхности были использованы во многих местах Unreal Tournament для создания эффектов погоды: снегопада, дождя.

(Окончание следует.)

Перевод с английского Господина **ПэЖэ.**

LIONHEAD STUDIOS: записки на дисплее



Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-7'00

Стив **ДЖЕКСОН**, очарованный очевидец

Питер открывает секрет бессмертия, или Мирские заботы "маленьких человечков"

Постоянные читатели этих "Записок" уже в достаточной степени знакомы с сюжетом Black & White. Играя в эту игру, вы становитесь богом потенциально огромной силы. А ключ к получению вами силы заключается в вере. Чем больше у вас приверженцев, уверовавших в вашу исключительность, тем выше ваша божественная энергия. Вам остается лишь выбрать, каким богом стать: добрым или злым. Лояльность подданных можно заслужить, например, потакая всем желаниям селян. Или, наоборот, можно беспощадно терроризировать их, пока негодные смерды не начнут поклоняться вам, опасаясь наказания.

Таким образом, деревни и их обитатели — жизненно важные "ингредиенты" игры. Когда многое зависит от "маленьких человечков" (как ласково кличут жителей Эдема у нас в Lionhead), важно, чтобы их жизнь была максимально приближена к настоящей.

Питер Молиньё решил взвалить ношу программирования жизни селян на себя. Последние несколько лет он только и делал, что не покладая рук бился над решением проблем сельского хозяйства и деревень в Black & White. Словом, Питер решил вознести искусственный интеллект на небывалые высоты.

Уж если вы взялись быть богом, то и ваши подданные обязаны быть вам под стать. Наблюдая потрясающие графические эффекты, реализованные в игре, мы уже были безмерно счастливы, но стоило нам представить, как сотни жителей начинают одновременно совершать бессмысленные повторяющиеся движения, вся красота шла прахом. Чем умнее маленькие человечки, тем большей наградой становится управление ими.

Идея Питера заключалась в наделении всех жителей Эдема индивидуальностью. У каждого из них должны быть свои мечты и желания. Только тогда они смогут "жить" сами по себе, по собственному разумению. Так, каждому человеку нужна еда. Кроме того, он обожает отдыхать, играть и лениться. Хочет рубить лес и чувствовать себя защищенным. Ему нравится украшать и укреплять свой город. Он мечтает жениться, иметь детей и дарить подарки своему богу. Молит о дожде, когда тот нужен его полям, и радуется хорошей погоде.

Питер так разъяснил детали своей идеи:

"Хотя желания у большинства жителей в основном совпадают, каждый из человечков по-своему уникален. И я хочу, чтобы все персонажи игры отражали эти индивидуальные особенности. Для каждого из них имеется обширная база данных, на которой основано изменение нужд и желаний. Когда у них появляется потомство, некоторые черты родителей передаются детям по наследству. Через некоторое время вы, вероятно, заметите в каждом из ваших питомцев некие родовые черты, будь то лень или физическая сила. Возможна также генетическая предрасположенность к определенному роду деятельности. Например, вы увидите семью, несколько поколений которой работали на ферме.

В подобной социальной структуре масса плюсов. Но, к сожалению, такая очаровательная микросреда не учитывает добро и зло. А это жизненно важно для Black & White. Люди прежде следуют своим желаниям и лишь потом "задумываются" о морали. Счастье черпается не из доброты, а из недостатка желаний. Иными словами, когда у человечка есть все необходимое, он счастлив. Чем больше у него желаний, тем он печальнее. И наоборот, чем более несчастен человек, тем больше вероятность, что он потеряет веру в своего бога. Мотивация ваших питомцев проста: если вы не можете дать им все, что они пожелают, то какой из вас бог?! И опять не имеет ровным счетом никакого значения добрый вы или злой. В их глазах вы обязаны заботиться о них на должном уровне.

И что же вам остается делать? Удовлетворять их желания! Если они голодны, вываливаете перед ними гору еды. Они становятся счастливее. И благодарят вас. Но если вы приносите им еду на блюдечке с голубой каемочкой, может у вас хватит душевной щедрости еще и деревья за них порубить? Или расчистить пути, или убить пару-тройку диких зверей? И что, вы так и будете тратить все свои силы на то, чтобы ваши подданные пребывали в нирване? Ваша доброта может выйти вам боком. В один прекрасный день выяснится, что ваши любимцы просто-напросто обленились. Забыли, как работать. За них ведь все делаете вы.

Задумавшись об этом, я пришел к выводу, что, как бы вы ни старались, делая все для





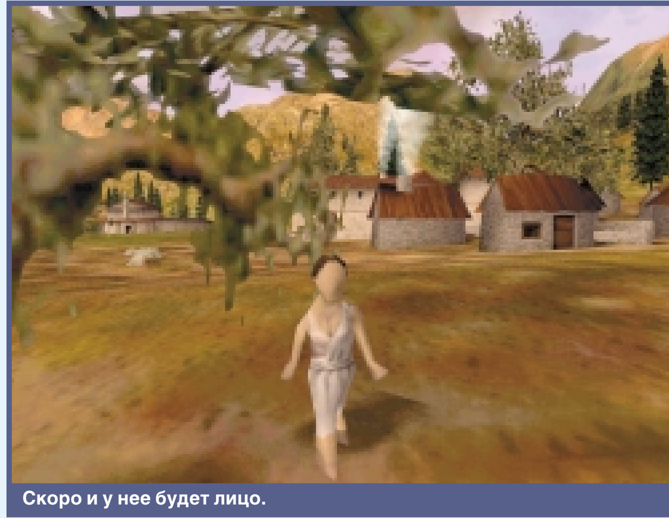

Безликие племена ждут своей участи.

вашего народца, вы все равно потеряете его веру в себя. Проще говоря, если чудеса случаются каждый день, то они уже и не чудеса вовсе.

Можно возразить, что, мол, любая человеческая религия основана на нужде. Если бы мы достигли абсолютного счастья, то зачем нам тогда боги? Конечно, вы можете сказать, что это слишком глубокая мотивация для игры. Однако, я доволен тем, каким образом в Black & White вносится индивидуальность каждого человечка и как подвижна и изменчива система его ценностей, заставляющая его верить в высшее существо. Ведь все это происходит почти без внесения в игру порций добра и зла...”

Помимо искусственного интеллекта, разработанного Питером, у каждого персонажа имеется свое имя и лицо. Каждый занят какой-то работой, участвует в делах своего племени. Черты его характера со временем меняются. Каждый из жителей по-разному реагирует на новое происшествие. У нас в игре нет людей, похожих на бездумных роботов!

Так как в игре огромное количество персонажей и любому из них необходимо лицо, мы решили немного потешить собственное тщеславие. Каждый в Lionhead стал прототипом деревенского жителя. Наши физиономии были оцифрованы и прилеплены к персонажам. Такой чести удостоились все, включая бета-


Скоро и у нее будет лицо.

тестеров, помогавших в процессе создания Black & White.

У Джейми Дюррана, нашего вебмастера, родилась мысль продать нескольких сельских жителей через онлайн-аукцион. Он связался с сайтом QXL, которому понравилась такая идея. Мы договорились о том, что вся выручка от аукциона пойдет Национальному обществу защиты детей от жестокости (NSPCC). На продажу были выставлены лица четырех персонажей. Мы надеялись выручить за каждого что-то около 10-50 фунтов. Каково же было наше удивление, когда первый лот ушел едва ли не за 450 фунтов! Другой лот был куплен одним из поклонников игры примерно за те же деньги в подарок любимой девушке. Четвертый побил все рекорды! Покупатель выложил больше тысячи фунтов за лицо предводителя египетской деревни. Сей факт поверг в изумление даже Питера. “Полагаю, — промолвил он, — мы открыли еще один способ обрести бессмертие.”

Сейчас все в Lionhead живут только одной мыслью. Догадались? На носу несколько публичных демонстраций Black & White. Самая большая и важная — на выставке E3 в Лос-Анджелесе. Но до нее Питер проведет престижный показ для журналистов, заправил игровой индустрии и капризных звезд кино и телевидения в Британской Академии кино- и телеискусств (BAFTA). Прошлогоднее шоу имело такой успех, что BAFTA решила пригласить Питера еще раз.

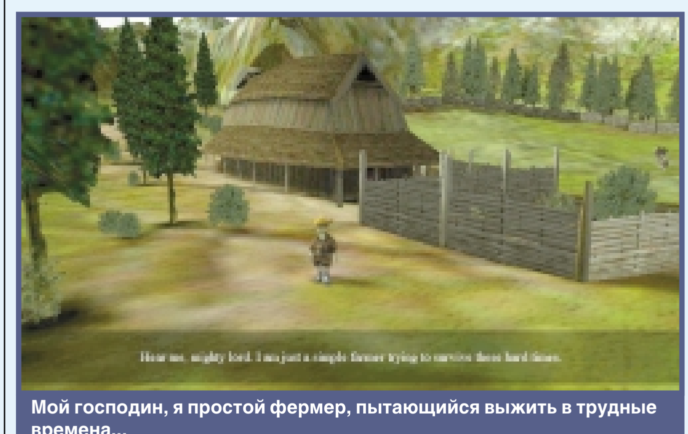
Мы всегда стараемся включить в последнюю демо-версию как можно больше новых “фишек и примочек” — специально для подобных шоу. Вплоть до открытия E3 наши программисты будут буквально жить в офисе.

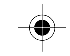
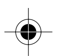
С небес на землю, или Испытание не для слабонервных

Мы убеждены, что всякий играющий в Black & White будет просто ошеломлен красотой Эдема. Островки, заросшие лесом. Горы, озера, деревни и сотни других деталей, количество которых растет с каждой новой демо-версией. С небес за этим великолепием наблюдаете вы — игрок, бог всего обозримого пространства.

Но давайте ненадолго спустимся на землю. В начале игры у вас есть одна деревня для покорения и приложения ваших божьих талантов. Племя селян, которое надо опекать. И упрямое, часто своенравное создание в качестве объекта воспитания. Короче, хоть вы и бог, но руки марать вам все же придется.

У многих жителей свои, совершенно человеческие проблемы. И они будут просить вас о помощи. Переделки, в которые они то и дело попадают, настолько выразительны в своих деталях, что мир смертных в Black & White буквально ожи-


Мой господин, я простой фермер, пытающийся выжить в трудные времена...



вает. Их каждодневные запросы и моральные дилеммы мы называем "испытаниями". Способ, каким вы собираетесь пройти очередное испытание, в конечном счете, формирует характер вашего персонажа и делает из вас того, кем вы в итоге станете в игре.

Идеи для испытаний подают все члены команды Lionhead. Но работа по превращению их в маленькие сценарии ложится на плечи Джеймса Лича (James Leach), нашего сценариста. Джеймс объясняет:

"В Black & White вы, так сказать, действующий бог. Ваш народ без устали молится на вас. Но в то же время он ждет божественного вмешательства в свою жизнь. Молит ли он о дожде или просит рассудить спор, он всегда с надеждой "заглядывает вам в глаза".

Вы, как бог, конечно, можете пропустить мольбы мимо ушей. Можете просто игнорировать ваш народ. Даже так вам все равно удастся пройти игру до конца и победить. Но испытания никуда от вас не денутся. Некоторые из них просто невозможно избежать.

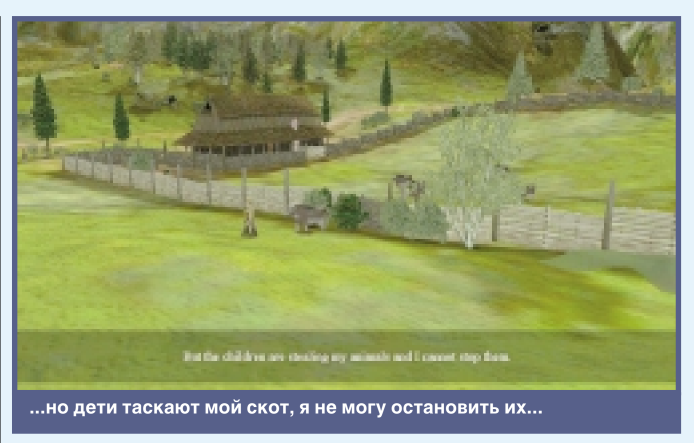
Что они из себя представляют? Вот пример из начала игры. Женщина молит вас найти ее пропавшего брата. Она обезумела, потому что он серьезно болен. В бреду он забрел в чащу леса. Время уходит.

Что вы можете сделать? Можете проигнорировать мольбы женщины, да и ее брата тоже. Или отыскать беднягу и вернуть его сестре живым и невредимым. Вы также можете найти и вылечить его, и тогда он вернется домой здоровым, на своих двоих. Наконец, вы можете отыскать и просто убить его, дабы прекратить его страдания. А может, вы предпочтете... убить сестру за то, что вам пришлось потратить на выслушивание ее стенаний свое драгоценное время?

Проще говоря, есть два подхода: добрый и злой. Убийство одного или обоих родственников — поступок, явно не достойный матери Терезы. Но в Black & White отнюдь не все раскрашено в черные и белые тона. Допустим, если вы перенесете сестру в лес, заставляя ее заняться поисками брата, это хороший поступок или плохой? Точно так же не все однозначно, если вы отыщете брата и позволите ему поправить свое здоровье прямо в лесу. Что если он не найдет дороги домой? Кроме того, ведь можно полностью проигнорировать ситуацию и позволить событиям развиваться своим чередом. Не вмешиваться в чужую жизнь, разве это плохо?

Во время тестирования системы испытаний мы заметили в поведении игрока несколько противоположных тенденций. Некоторые сходу начинают вести себя злобно, порой безжалостно и ничего не меняют в своем поведении вплоть до конца игры. Другие точно так же дают волю исключительно добрым чувствам. Третьи ищут достоинства в каждом испытании. Думают, как лучше его пройти. И изменяют поведение в зависимости от своих представлений о целесообразности того или иного исхода. Приверженцам добра откроется радуга. Наградой им станут великолепные краски окружающего мира и довольные жители их деревни. Чертовски мило, не так ли?"

А теперь послушаем, что сказал Джонти Барнс, принимавший участие в программировании системы испытаний:



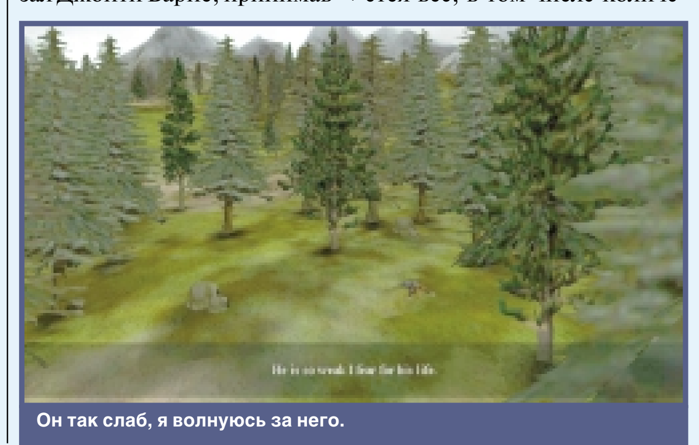
...но дети таскают мой скот, я не могу остановить их...

"Атмосфера зла остановит рост деревьев и затянет небеса мрачными оттенками красного. Ваш народ, понуждаемый священным ужасом, будет трудиться до седьмого пота и поклоняться вам. Можно пройти довольно много испытаний, прибегая лишь к насилию. Олицетворяющее вас существо будет вести себя соответственно и даже превзойдет вас в безжалостности. Например, в сценарии с потерянным братом вы можете убить сестру. И в довершении всего бросить ее тело перед несчастным больным. Кощунственно... но ведь тоже своего рода развлечение! Или вы можете подбросить в воздух брата. Он перелетит через лес и упадет прямо перед сестрой. Еще теплым трупиком.

Мир вокруг отражает ваш стиль игры, устремления, деяния. Учитывается и запоминается все, в том числе количество пройденных вами испытаний и то, каким способом они пройдены. У каждого участника свой Эдем. Вы можете пройти игру не один раз, но никогда не встретите одного и того же набора испытаний. Игра будет индивидуально настроена под каждого конкретного игрока. Это, конечно, крутая примочка. Но как же утомительно программировать эти испытания день за днем, сознавая, что большая часть людей никогда не увидит этого кусочка сценария!

Говорят, что, мол, игра требует трезвого и продуманного взгляда. Но чем больше мы в нее играем, чем дальше в нее углубляемся, тем отчетливее видим, что это не обязательно так. У Эдема своя жизнь. И ни один человек в Lionhead не сможет с уверенностью сказать вам, как лучше всего проходить игру!"

В финальной версии Black & White будет множество испытаний. В некоторых потребуются какие-то действия со стороны вашего Существа. В других — вам самому надо будет выработать определенные навыки и умения. Вы, безусловно, будете вознаграждены за успешное прохождение испытаний. Однако самой большой наградой станет удовлетворение от созерцания эффекта ваших действий на окружающий мир. Изменится ваше Существо, изменятся все мелкие детали. Вам откроется ваш персональный Эдем.



Он так слаб, я волнуюсь за него.

Ангел и черт Богу не указ, или Страна Советов

Обучение. Обучение игре.

Признаемся, слова "игра" и "обучение" не очень-то подходят друг другу. Игра — это развлечение. Учеба.... отнюдь нет. Но как научить игрока преодолевать трудности в новом для него игровом мире? В стародавние времена MicroProse позорилась, предлагая покупателям своих игр штудировать прилагавшиеся к игре руководства в сто с лишним страниц. Сегодня самые сложные творения нашей индустрии имеют специальные уровни для знакомства с тонкостями игры. Так называемые Tutorials. Мы же хотели сделать обучение премудростям Black & White как можно более незаметным. Итак, вашими учителями станут... Советники.

Black & White — это борьба добра со злом. Кажется, Рассел Шоу, наш спец по звуку, первый предложил назначить Советниками ангелочка и черта. Джеймс Лич, ответственный за скрипты, подсчитал общее количество слов, произносимых Советниками. Их хватило бы на целый пухлый роман. Слово Джеймсу:

"Наши Советники выглядят отнюдь не как ангел и дьявол, как может поначалу показаться. При ближайшем рассмотрении вы поймете, что художник Марк Хили создал двух совершенно уникальных персонажей.

"Мне не хотелось видеть героев, подогнанных под общепринятые стереотипы, — объясняет Марк. — Единственное, что вы точно почувствуете, — кто из них добрый, кто злой."

Советники приходят в этот мир вместе с вами. Однако они гораздо опытнее вас, но будет наивным полагать, что они прекрасно разбираются во всех тонкостях Эдема. Впрочем, даже в том, что касается непосредственно понятий, которые они, собственно, олицетворяют, на них едва ли будет разумным полагаться всерьез. Каждый из них будет пытаться перетянуть вас на свою сторону.

Их первое задание — объяснить вам, как перемещаться по миру. Обучение происходит с минимумом суеты. Вы все-таки впервые играете в эту игру. Затем Советники (и вы) знакомятся с первой деревней. И ее жители уже готовы уверовать в вас.

"Давай! — подгоняет Советник Зла. — Не будь слабаком! Покажи им, на что ты способен. Надавай тумаков паре деревенских тварей. Только так ты заставишь их уважать себя!"

Советник Добра в ужасе от таких пожеланий: "Нет! Позаботься о них хорошенько. Только так ты заработаешь их уважение и доверие."

И как же вы собираетесь поступить? Назвать неправильным нельзя ни тот, ни другой подход. Что бы вы ни решили, вас никто не убьет, не выставит из игры. Вы даже сохраните всех своих последователей. Но ведь подсказки ваших советников абсолютно противоположны по смыслу. В начале игры они точны и лаконичны. Стоит вам только определиться с линией поведения, раскрыть свои карты, как ангел и черт из кожи вон вылезут, чтобы заставить вас смотреть на мир их глазами.

Испытания, которые сопровождают вас на всем протяжении Black & White, также растолковываются Советниками. Сначала вам предлагается сценарий испытания, при этом каждый из Советников имеет собственное мнение, как следует поступить. Иногда они даже соглашаются друг с другом! Но не забывайте об одном важном обстоятельстве: убеждать и вопить они могут сколько угодно, вы же имеете полное право не следовать их советам. Можете вообще не проходить испытания. Помните, вы бог этого мира.

Ох уж эти Советники! Эгоистичные? Конечно. Бессмертные? Им так кажется. Но они не боги и даже ни капли на них не похожи. ВЫ царь и бог на этом празднике жизни. Поступайте только так, как считаете нужным!"

Советников рисовали сразу несколько художников Lionhead, но все заботы по их анимации легли на плечи программиста Алекса Эванса. Алекс создал наиболее продвинутую систему синхронизации эмоций и мимики, когда-либо применявшуюся в компьютерных играх.

"Советники умеют выражать разные эмоции и оттенки эмоций, от сарказма до страха, от смущения до грусти, — говорит Алекс. — Пришлось создать массу анимированных фрагментов. Даже легкий кивок головы в знак согласия, к сожалению, редко используемый этими двумя шалунами. Они могут указывать на предметы, смеяться, плакать. Кроме того, я разработал специальный движок для синхронизации звука голоса и движений губ. Рот у Советников устроен почти как графический эквалайзер. Движения губ точно соответствуют произносимым словам. Или вы полагаете, что должно быть наоборот? Приглядитесь, вам и в голову не придет задумываться над такими вопросами. Настолько у нас все классно получилось. Советники не всегда на виду. Но их роль в игре чрезвычайно важна. Многие трудности вы преодолеете вместе с ними. Уверен, эти персонажи и их бесконечные высказывания запомнятся вам надолго и навсегда останутся в вашем сердце.

По ходу игры ангел и черт будут становиться все более и более разговорчивыми. Они и о себе вам расскажут, и о Black & White. И если вы вдруг почувствуете их своими близкими знакомыми, поймете, что у вас возникла некая привязанность к одному из них, значит — наше дело сделано! И сделано хорошо. Если вы будете скучать по ним и их шуточкам, когда компьютер выключен, знайте — для нас это праздник. А еще... Что-то подсказывает мне, что B&W не последняя игра, где мы увидим Милашку в ботиночках и Злобного парня."

(Продолжение следует.)

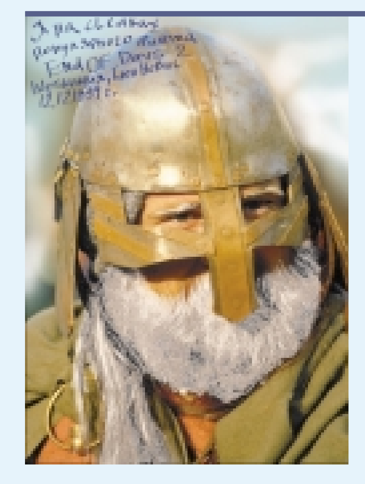
The .LHX Files © 2000
Steve Jackson
Перевод с английского
Михаила **НОВИКОВА**
и Марии **ГОРБАТОВОЙ**.



Ну чем не ангел!

Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле

Часть 5: Оживший мир



Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6'00

Из записных книжек 1989–2000 гг. Господина **ПэЖэ**

Итак, большая часть читавших мои "записные книжки" догадывается, как устроены уровни современных игр (не всех, конечно, рассказ об экзотике типа вокселей еще впереди), но чем эти уровни наполнены — пока загадка. Однако прежде чем перейти к моделям, надо остановиться на мелкой, но очень важной области: спецэффекты. То, что делает мир реальным.

Когда все полигоны на местах, покрыты текстурой, освещены, сделаны "псевдотрехмерными" с помощью bumpmapping'а, мир выглядит вполне убедительным, но очень уж стерильным. В нем нет ничего, что есть в реальности: туманов, осадков, засветки от ламп и солнца, огня и дыма...

Природа — лучший архитектор, повторить здания, построенные человеком, так просто, а вот воспроизвести красоту высокогорного каньона, по которому, ворча на камнях, струится холодный ручей, — действительно непростая задача.

НАПУСТИМ ТУМАНА

Но начнем по порядку. И начнем с самого непрезентабельного: тумана. Это, пожалуй, самый важный для современных игр эффект, ведь именно в тумане принято прятать все недостатки движка. Итак, туманы бывают разные. Самый простой — туман по расстоянию: чем дальше точка от камеры, тем больше к ее цвету добавляется заданного цвета (скажем, серого). В итоге получаем отличную добавку к эффекту перспективы (надеюсь, все знают, что атмосфера окрашивает далекие предметы в голубоватые тона?), а заодно и резко ограничиваем количество рисуемых полигонов, не огорчая игрока. В самом деле, если он чего-то не видит, то это вовсе не потому, что у нас не хватает умения и скорости это нарисовать, а потому, что там густой туман, вот же он висит!

Само собой, это хорошо работает только снаружи, туман по расстоянию в помещениях выглядит ужасно. Но его там, к счастью, мало кто применяет, вместе с Voodoo 1 прошли те времена, когда дальняя стена комнаты утопала в тумане по соображениям производительности.

Сейчас туману напускают по идейным мотивам. Скажем, по полу или стене может стелиться тонкий слой белесой дымки, скрывая за собой ловушки и намекая на бренность игрока и загадочность тех мест, куда он попал. Это так называемый Volumetric Fog, он создается в заданном объеме и требует немало вычислительной мощности. Если заглянуть в раздел об освещении пару выпусков назад, можно найти там Volumetric Light Source, что примерно то же самое, но светящееся.



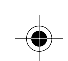
Рис.1. Вот они, родимые: в демо-версии игры Serious Sam в полном комплекте и halo, и lens flare. Выглядит жутко попсово, но что поделаешь — мода...

Разумеется, все, что описано выше, может быть разноцветным, для этого достаточно сдвигать цвета точек не к нейтральному серому, а к любому другому цвету. Очень помогает создавать атмосферу.

ПОДНИМИТЕ МНЕ ВЕКИ!

Раз уж мы заговорили о том, что внутрь нашего красивого уровня попадает игрок, источники света (например светильники с красивой процедурной текстурой огня) обязаны выглядеть реалистично. Ну-ка, посмотрите на ближайшую электролампочку или на солнце. Ослепли? То-то же. Вокруг каждого источника имеется некий ореол, мешающий смотреть на него.

Нет проблем — уж ореол-то сделать несложно. Берем одну-единственную текстурку, на которой нарисовано





Polygon 8'00_.p65 117 09.07.2000, 17:16

желаемой формы и размера гало, располагаем ее в центр источника на одном-единственном полигоне, делаем полупрозрачной и ориентируем перпендикулярно лучу зрения. Вот и все — гало готово. Надо еще не забыть плавно гасить его, когда источник исчезает за каким-нибудь препятствием, чтобы симулировать временную слепоту после лицезрения очень яркого света.

Аналогично делается пресловутый эффект линзы (lens flare). Просто несколько текстурок цветных полупрозрачных “колечек” располагаются где-то перед глазами на одной прямой, если в поле зрения есть яркий источник света. И никому не интересно, что на самом деле такой эффект возникает только при взгляде через оптику, а игрок смотрит на мир невооруженным взглядом. Главное — красиво (см. рис.1).

САМ. ОДИН. БЕЗ АНСАМБЛЯ

Вернее, как раз наоборот, именно ансамбль частиц, живущий по своим законам, поможет нам сделать следующий шаг и добиться реалистичных движущихся спецэффектов.

К примеру, возьмем дым. От ракеты. Она летит, а за ней стелется дымный шлейф. Зрелище привычное, но давайте остановим время и посмотрим на этот самый шлейф поближе. Обнаружится, что он состоит из целой кучи полигончиков, на каждом из которых нарисована полупрозрачная размытая текстура. И эти самые полигончики изо всех сил прикидываются настоящим дымом, перемещаясь из стороны в сторону, меняясь в размерах и делая вид, что они маленькие облачка дыма. В целом получается довольно убедительно. А теперь подумаем еще раз. Каждое такое облачко характеризуется всего лишь одним параметром: положением в пространстве, иногда добавляется еще и размер. То есть, по сути, ракета во время полета рассыпает в воздухе частички, вокруг которых, собственно, и рисуются клубы дыма.

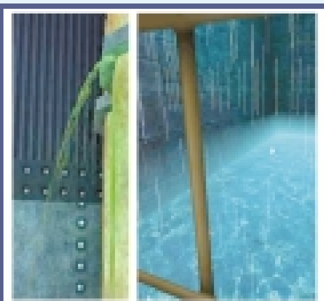
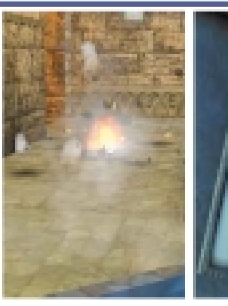
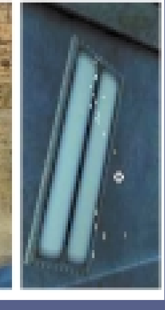




Рис.2. Какие разные эффекты может дать нам система частиц: дождь, огонь, дым, искры — все, что угодно. Пример тому — Hired Team: Trial, из которого взяты эти скриншоты.

Аналогично изображается фонтан крови. Из обрубка шеи начинают вылетать частички с начальной скоростью, направленной вверх, и дальше они движутся под действием силы тяжести. И отрисовываются в виде красненьких точек (или, в случае игры House of the Dead, каковая мне в свое время очень нравилась, красненьких же, но цветочков).

Точно так же создается эффект каменной крошки, разлетающейся от попадания пули в стену, красивая спиралька вокруг выстрела из railgun’а в Quake 2 и куча других радостей. Присмотритесь к играм — и применений системам частиц (particle systems) найдется очень и очень много (см. рис.2). Дождь, снег, светлячки, фейерверки, огонь от выстрелов, поток воды, фонтан все той же воды, текущий расплавленный металл, искры от плохо изолированного провода, мушки вокруг лампы или трупа, пыль и песок из-под колес автомобилей… Имя им — легион. Важно только понять закон, по которому нужно двигать каждую частицу, чтобы получилось похоже на реальность, и отобразить эту самую частицу правильным цветом и/или текстурой. А если не удается записать закон формулой — просто сохранить его в виде готовой таблички с координатами.

ЗДЕСЬ БЫЛИ ЛЮДИ, Я ИХ НАЙДУ!

Давно я подбирался к этой теме, не менее неподъемной, чем уровни, а местами и более сложной. И вот, наконец, дальше увиливать невозможно. Большая часть того, что мы видим в играх, уже ясна, осталось разобраться с моделями — и можно переходить к “начинке”: языкам сценариев, физике, звуку, сетевой игре, будущим технологиям и прочему.

Итак, что же такое модель и чем она от остального уровня отличается. На самом деле — ничем, те же полигоны, те же текстуры, все то же самое. Но, увы, те времена, когда все полигоны будет обрабатывать один и тот же код, пока настолько далеко в будущем, что просто не видны. Ни памяти, ни производительности, ни-че-го не хватит, если все на свете считать произвольными полигонами. Поэтому приходится использовать серьезные упрощения: уровень — это все то, что не движется, или движется, но редко и как единое целое (например двери). Уровнем занимаются очень простые участки кода.

А вот модели — это все то, что в рамки статической модели не укладывается, что носится по всему уровню с шотганом и всячески показывает, почему оно здесь главное. Иногда, правда, в эту категорию попадают разнообразные неодушевленные объекты, если им по природе положено совершать какие-то достаточно сложные действия. Например, ленту конвейера трудно назвать живым существом, но в разряд моделей она, безусловно, попадает.

Как и любой другой объект, модели состоят из все тех же полигонов и на них точно так же наложены текстуры. Правда, остановиться в этой точке было бы обманом, ведь и полигоны, и текстуры здесь весьма специфично устроены.

ИЗ ЧЕГО ТОЛЬКО СДЕЛАНЫ ДЕВОЧКИ…

Прежде всего надо сказать, что ничего нового не придумано. Полигоны точно такие же. Они точно так же задаются своими вертексами, по тем же самым алгоритмам отрисовываются, очень похожим образом освещаются (Гуро, Фонг и прочие знаменитые имена, о которых уже было рассказано раньше, справедливы и здесь). Правда, имеется пара отличий в работе с текстурами. Во-первых, поскольку полигонов на моделях много (на сегодня — несколько сотен, а в ближайшей перспективе — несколько тысяч, что, впрочем, все равно недостаточно для полноценного отображения таких мелких деталей, как пальцы на руках и носы), зато мелких, не обязательно использовать перспективно-корректные методы, что сильно экономит процессорное время.

А во-вторых, на модели куда сложнее накладывать текстуры. Форма типичной модели (например человеческого тела) достаточно сложна, и натянуть на нее “шкуру” непросто. Метод выглядит примерно следующим образом: модель “разрезается по швам”, и отдельные полигоны раскла-



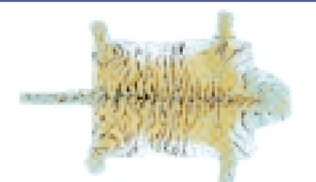
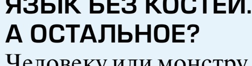


Рис.3. Простейший способ, показанный на этом рисунке, не претендует на максимальное качество, но, безусловно, прост и очевиден для художника.

дываются по плоскости таким образом, чтобы рисовать на них было как можно удобнее. Для каждого треугольника модели при этом запоминаются текстурные координаты, а художнику ни о чем не надо думать, достаточно просто рисовать "шкуру" (см. рис.3).

Для "разворота" модели на плоскость нужно либо вручную выбрать группы вертексов и спроецировать их на плоскость (удобно для простых и небольших моделей, каковыми, собственно, пока и являются почти все модели в играх), либо использовать цилиндрическое или сферическое проецирование (например, если рассмотреть руку или ногу, то, окружив их цилиндром и спроецировав вертексы на него, можно потом развернуть получившуюся "карту" на плоскость и рисовать на ней (см. рис.4 и 5).



ЯЗЫК БЕЗ КОСТЕЙ. А ОСТАЛЬНОЕ?

Человеку или монстру приходится делать гораздо более сложные действия, чем, скажем, двери. Отдельные вертексы движутся друг относительно друга, и их положения надо как-то узнавать. Самый элементарный вариант — просто для любого положения фигуры один раз нарисовать (в редакторе моделей) и запомнить положения каждой точки (весь mesh). Здорово, конечно, и в старые времена чаще всего так и поступали (вспомним хотя бы Quake). Только, увы, накладно. Если в модели хотя бы несколько сотен полигонов и несколько сотен кадров анимации, нужно хранить координаты многих десятков тысяч вертексов, на каждый — байт по шесть, как минимум. А ведь сотни полигонов и сотни кадров — это далеко не предел, и в итоге получатся затраты памяти чуть ли не в мегабайты на каждую модель. Расточительно.

Изобретено довольно много способов борьбы с этой проблемой, но основной — это повторить метод матери-природы и расположить внутри фигуры кости, объединить их в скелет, на который и "натянуть" саму фигуру. А когда нужно будет хранить движения — запоминать только координаты костей, которых в десятки и сотни раз меньше (см. рис.6).

Метод, конечно, очень эффективный, но создает немало проблем. Первая, самая очевидная: как привязать к скелету меш? Однозначного ответа не существует, каждый решает ее по-своему, но есть пара-тройка очевидных приемов. Чаще всего для каждой точки на модели выделяется конкретная кость скелета, к которой эта точка намертво привязывается. Это неплохо работает для моделей с жесткими частями, например для роботов, но весьма странно выглядит на людях.

Одна из причин этого — странные эффекты, возникающие там, где две кости стыкуются между собой. Стоит, скажем, колену согнуться, как вертексы голени залезают внутрь вертексов бедра, и вместо ноги мы получаем причудливую конструкцию с острыми углами, складками и дырками.

Чаще всего для таких зон применяют особые методы: усредняют влияние нескольких костей, используют промежуточные "соединительные" звенья (например, вставляют внутрь колена шарик, чтобы оно выглядело гладким) и т.п. А иногда, особенно если никто не собирается рассматривать модель с близкого расстояния, так и оставляют.

А бывают проблемы другого сорта, их уже не решить полумерами, нужно полностью менять алгоритмы. Они касаются мягких частей тела. К примеру, толстый трясущийся живот, "конский хвостик" волос, развевающийся по ветру плащ — все они требуют честно запоминать положения каждой точки, костями здесь трудновато обойтись.

К счастью, иногда можно описать эти самые точки алгоритмом (как и в случае систем частиц), например, плащ будет колыхаться, как график суммы нескольких синусоид с разными амплитудами и частотами. Тогда хранить координаты не обязательно, их проще и быстрее вычислить на лету.

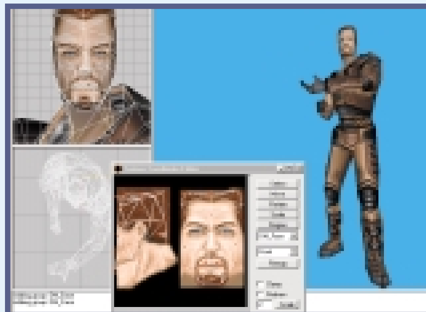
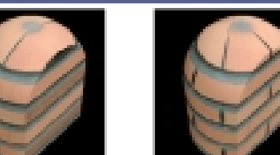


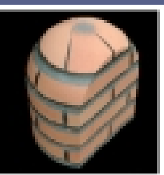
Рис.5. А вот так выглядит настоящая модель, с уже натянутой на нее "шкурой". Обратите внимание, как текстурируется голова: проекции треугольников располагаются на текстуре таким образом, чтобы максимально использовать рисунок, при этом сетка деформируется, но в этом нет ничего страшного.

ДЕЛАЙ "РАЗ", ДЕЛАЙ "ДВА"

Собственно движения, разумеется, рисуются в каком-нибудь достаточно умном редакторе, например 3D Studio, LightWave или подобном. Но вот дальше начинаются тонкости. В старые добрые времена обычно создавали несколько анимаций (не слишком много — десятки или сотни) и использовали их без изменений, просто проигрывая ту или иную в нужный момент.

Правда, при таком подходе требуется очень тщательно продумать вопросы от одной анимации к другой. Предположим, игрок стоит на месте и нажимает кнопку "вперед". Все хорошо и просто: начинаем проигрывать анимацию ходьбы и сдвигать модель. А теперь игрок решает побежать. И что нам делать? Если сразу же начать анимировать бег, прервав ходьбу, ноги модели скачком перейдут из одного положения в другое. Очень некрасиво. Нужно либо создать специальную анимацию перехода с ходьбы на бег, либо закончить ходьбу, и уже из "начальной позиции" бежать.





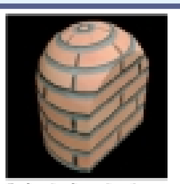
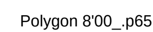


Рис.4. Вот так выглядели бы текстуры, если бы их нанесли сразу на всю модель каждым из трех методов. Разумеется, просто так не годится ни один, и модель для текстурирования приходится разбивать на части.



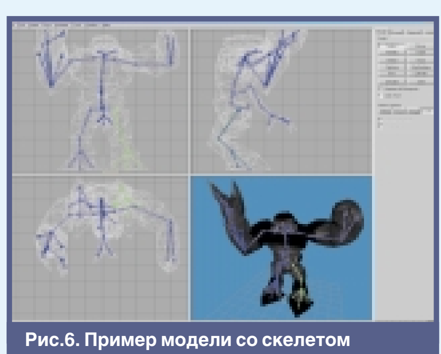



Рис.6. Пример модели со скелетом внутри в редакторе Milkshape 3D. Ничего сложного...

Разумеется, второй метод не годится: игрок не ожидает, что между ходьбой и бегом будет полная остановка. А вот первый выглядит вполне реализуемым. Ровно до того момента, когда мы подсчитаем количество требуемых анимаций. Вот совсем простенький случай: игрок может стоять, идти, прыгать, нагибаться, стрелять из одного оружия. Всего пять простейших видов деятельности. А теперь считаем количество переходов между ними (ведь игрок имеет полное право стрелять в прыжке во время бега). В общем случае нужно иметь переходы из каждого движения в каждое (причем в обе стороны — например, ускорение и замедление выглядят по-своему). И получаем двадцать дополнительных анимаций и весьма непростую логику их использования...

В реальной жизни количество состояний измеряется десятками и сотнями, зато не все переходы — настоящие (невозможен прямой переход от бега к нагибанию, только через замедление, шаг и остановку). Так что необходимо нарисовать огромную и подробную блок-схему переходов и для каждой стрелки на ней создать соответствующую анимацию. Именно так делали в большинстве игр второго поколения.

Но прогресс не стоял на месте. В конце концов, процессоры все быстрее, а движений все больше — и рисовать их все вручную очень не хочется, это долго и дорого. Возникает вполне законное желание поручить ЦП все переходы. В простейшем варианте это делается простой интерполяцией положения отдельных вертексов или костей скелета, в более сложном — "честным" просчетом промежуточных движений.

Кстати, очень похожий метод позволяет сильно сэкономить память на хранении анимаций: нужно запоминать только ключевые анимации, расположенные достаточно далеко друг от друга. А между ними — опять-таки, интерполировать. Собственно, чаще всего именно так и выглядит процесс создания анимаций в редакторах моделей, никто вручную каждый кадр не рисует. Правда, надо бы учитывать, что в реальной жизни между этими самыми ключевыми точками движение редко бывает прямолинейным (как в большинстве игр), и именно этому эффекту мы обязаны "деревянной" походкой персонажей. Но и с этим уже начинают бороться: делают не линейную интерполяцию по двум соседним фреймам, а более сложную, квадратичную или кубическую, учитывающую несколько соседних положений и плавно двигающую модель между ними.

Ждите — в следующем выпуске нас ждет продолжение разговора об анимации, там еще столько интересного...

(Продолжение следует.)

Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе

Продолжение. Начало в ##2–4, 6'00.

Анимация (animation) — анимация, то есть изменение координат отдельных полигонов в модели относительно других (не смещение модели целиком, а именно ее изменение).

Bone — кость, именно из костей и состоит скелет.

Colored Fog — цветной туман, по сути, ничем не отличается от обычного, но его любят вносить в списки "крутых возможностей" на коробках с игрой.

Distance Fog — туман, отрисовываемый по расстоянию от игрока, чаще всего применяется для маскировки того факта, что удаленные объекты не отрисовываются для повышения производительности. Правда, иногда применяется и для эстетических целей.

Fog — туман, просто туман. Бывает разный, читайте словарные статьи по соседству.

Гало (halo) — ореол вокруг яркого источника света, чаще всего медленно пропадающий после исчезновения самого источника, чтобы создать эффект "засветки сетчатки глаза".

Joint — соединение, к примеру, колено, локоть и т.п., между двумя костями (**bone**) в скелете (**skeleton**).

Keyframe Animation — ключевая анимация, то есть задание относительно небольшого количества кадров и интерполяция между ними.

Lens Flare — эффект линзы, как явствует из названия, возможен только при взгляде против солнца сквозь некую оптику. Увы, в наши дни его принято рисовать где попало и как попало...

Mesh — дословно "сетка", совокупность вертексов и полигонов, образующая собственно модель, чаще всего употребляется при описании моделей и их анимации.

Модель (model) — достаточно сложный объект. Кроме меша (**mesh**) и скелета (**skeleton**), содержит текстуру или текстуры кожи (**skin textures**), анимацию (**animation**) и много других интересных вещей, о которых будет рассказано в следующий раз.

Non-linear interpolation — нелинейная интерполяция, способ построения по нескольким точкам гладкой кривой. Самая удачная, но и самая сложная — сплайновая (**spline**).

Particle System — система частиц, совокупность точек, существующая и движущаяся по определенным законам, отображаемая на экране либо точками заданного цвета, либо текстурами. Применяется для создания разнообразных спецэффектов.

Patch — заплатка, патч. Маленький меш (**mesh**), применяемый для затыкания разнообразных неприятностей, к примеру, дырок в модели, когда от нее отрывают руку или ногу. Кроме того, термин применяется в Quake 3 (Bezier Patch, патч Безье) для обозначения кусков криволинейных поверхностей, "затыкающих" собой, если так можно выразиться, некрасивые острые углы.

Pivot — точка опоры, короткая ось, но лично мне больше всего нравится перевод "шкворень". Как правило, кости соединяются между собой таким образом, что могут вращаться относительно друг друга только определенным образом. Такой вид соединения и кличут шкворнем.

Planar/Cylindrical/Spherical Projection — плоскостная/цилиндрическая/сферическая проекция, способ спроецировать сложный трехмерный объект или его часть на плоскость.

Skeletal Animation — скелетная анимация, способ задать движения модели, использующий скелет (**skeleton**), к которому прикреплен собственно меш (**mesh**), который мы анимируем.

Skeleton — скелет, совокупность костей (**bones**), связанных между собой в отдельных точках. К костям скелета прикреплены отдельные части модели, и при движении скелета все вертексы и полигоны пересчитываются программно на лету.

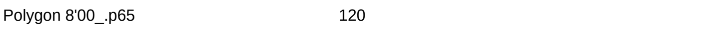
Skin — "шкура", кожа. Текстура, которая отображается на модели. Как правило, для этого отображения применяются достаточно сложные способы задания координат (то есть размещения проекций отдельных частей модели на квадратной "шкуре", см. иллюстрацию).



Обратите внимание, что на этой "шкуре", во-первых, отсутствует голова (она задана самостоятельной текстурой), а во-вторых, отдельные части модели упакованы максимально плотно, чтобы как можно эффективнее использовать доступное место.

Volumetric Fog — объемный туман, существующий только в заданном объеме, в отличие от тумана по расстоянию. Самый зрелищный вид тумана, но и самый дорогостоящий в смысле нагрузки на процессор.

(Продолжение следует.)





Polygon 8'00_.p65 120 09.07.2000, 17:17

ПРИ УЧАСТИИ





игровое ЖЕЛЕЗО



NRADOV@GAME-EXE.RU

ЧУЖИЕ МЫСЛИ И НЕСКОЛЬКО СВОИХ

Помощь настигла меня в разгар ежемесячного кризиса. Сначала было первое, затем — второе. Хотя, быть может, наоборот. Не суть. Главное, что очередная колонка, о падении которой так долго предупреждал ББ, свершилась.

Николай РАДОВСКИЙ



К сожалению, мой Inbox крайне редко поглощает письма, авторы которых не просят помощи в борьбе с "хардвером", а излагают собственный взгляд на железные проблемы. Естественно, я не мог проигнорировать два объемистых послания с интересными идеями и несколькими характерными заблуждениями. Ради экономии бесценной журнальной площади мне пришлось сократить оба письма.

ПОЧЕМУ УМИРАЕТ ПК?

"Привет, Николай. Решил написать тебе, потому что считаю, что эта тема, "Почему умирает ПК?", больше подходит для твоей колонки. Хотя вопрос этот скорее философский, и то, как эту тему доводит до сознания ОМХ, мне нравится больше, но суть вот в чем: историю надо помнить. Почему ПК в свое время стал столь популярен? Благодаря совместимости различных компонентов от разных производителей, а также обратной совместимости. Понятно, что требовать обратной совместимости с 5-дюймовой дискетой нелогично, но когда из-за своей жадности некоторые фирмы стараются ввести ограничения на использование определенных компонентов, не понимая, что сами роют могилу прогрессу, это не лезет ни в какие ворота. На моей памяти первый серьезный удар нанесла корпорация "Интел", лицензировав свой Slot 1. Потом было бесконечное количество сокетов... если так пойдет дальше, то скоро мы увидим слот GPU-nVidia и интерфейс ATA-IBM."

На мой сугубо прагматичный (далекий от глубин философии) взгляд, тема "Почему умирает ПК?" давно потеряла актуальность в связи с кончиной обсуждаемого. Классический IBM PC образца 1981 года почил давно и безнадежно. Вместе с ним в мир иной отошло большинство применявшихся тогда аппаратных интерфейсов. Кое-как живы разве что последовательный (COM), параллельный (LPT) и гейм-порты, да и те отступают под натиском USB. Кстати, в разработанной Microsoft и Intel со товарищи спецификации PC99 слоты ISA, а также порты COM и LPT давно объявлены врагами всех прогрессивных ПК.

Применявшаяся в ПК 8-битная шина ISA отмерла с появлением AT. Разработанные для нее платы, в принципе, можно втиснуть в 16-битные слоты ISA современных ПК, однако уговорить их функционировать едва ли удастся (в нынешних компьютерах даже ISA работает слишком быстро). Осталась, пожалуй, только программная совместимость: написанный для оригинального ПК софт с большой долей вероятности будет работать и сейчас. Безусловно, это немало, но теме программной совместимости стоит посвятить отдельный материал. Пока же поговорим о "жадных" фирмах, старающихся ввести "ограничения на использование определенных компонентов".

ЖАДНОСТЬ — ТОРМОЗ ПРОГРЕССА?

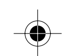
Прежде всего я не стал бы винить компании, требующие лицензионные отчисления за свои технологии, в рытье могил прогрессу. Они просто не хотят дарить конкурентам результаты своего труда. По-моему, это нежелание вполне может быть извинено.

К тому же я не уверен, что AMD создала бы процессор для Slot 1 даже в том случае, если бы спецификации шины GTL+ и разъема Slot 1 были открыты. Просто за время разработки ЦП эти интерфейсы успели бы устареть. История показывает, что каждый раз, когда AMD удавалось выпустить новую серию ЦП, Intel выкатывал следующее поколение процессоров. В итоге, AMD приходилось поддерживать старые и теряющие популярность платформы (Socket 2,3 и 7), в то время как Intel снимал сливки с рынка высокопроизводительных ЦП.

Использовав EV6 (эта шина была разработана для RISC-процессоров DEC Alpha), инженеры AMD наградили Athlon более производительной и перспективной, чем у конкурента системной шиной, пожертвовав совместимостью с существующими платформами для процессоров Intel. Таким образом, владельцам систем с Pentium II/III, желающим установить Athlon, придется сменить материнскую плату. Замечу, что даже совместимые с Socket 7 процессоры AMD удавалось подружить отнюдь не с любой платой, оснащенной этим гнездом. Большинство плат, созданных до появления процессоров AMD, были с ними несовместимы. Поэтому менять старый Pentium на K6 чаще всего приходилось вместе с материнской платой.

Безусловно, хотелось бы купить материнскую плату единожды, впоследствии просто меняя в ней процессоры. Но это идиллия. Процессоры развиваются настолько быстро, что сконструировать универсальную платформу, заведомо отвечающую требованиям будущих ЦП, практически невозможно.

Помнится, гнезда для "простых" Pentium, все спецификации которых были открыты, также не отличались хорошей совместимостью. Сначала был Socket 4. В него влезали только Pentium 60 и 66. На смену ему пришел







Socket 5, продержавшийся до Pentium 100. Затем появился Socket 7, выживший до Pentium 233 MMX. Закончилось все невнятной спецификацией Super 7, подарившей немало головной боли владельцам соответствующих материнских плат.

А ведь ничуть не меньше проблем возникало с выбором напряжения ЦП. Так, Pentium MMX работал отнюдь не на всех материнских платах с Socket 7 (для совместимости с этими процессорами плата должна была поддерживать различные напряжения питания для ядра и схем ввода/вывода). Проблемы с установкой правильного напряжения для AMD K6 возникали еще чаще.

Вывод прост: не стоит надеяться, что материнская плата в вашем ПК будет жить значительно дольше, чем центральный процессор. Чаще всего апгрейд ЦП приводит к необходимости смены и материнской платы. Эта печальная закономерность справедлива со времен рождения ПК, и политика Intel по лицензированию Slot 1 здесь совершенно ни при чем.

СЛОТЫ, ГНЕЗДА И КЭШИ

Мода на перековку слота на сокеты, введенная Intel и поддержанная AMD, не нашла одобрения у части наших читателей. Я получил несколько писем, авторы которых недоумевали: чем плохи слоты? Вот фрагмент одного из них.

"Вы не знаете, почему Intel так колбасит с процессорами и чипсетами? Я вот голову ломаю, понять не могу. Чем им не нравится архитектура Slot 1? Хорошая, как мне кажется, архитектура. Вы спросите, чем же? А я отвечу: расширяемостью и "конфигурабельностью".

За этими заумными терминами скрывается только то, что к процессору, при наличии этой платы, на которой он (процессор) сидит, можно повесить уйму разных девайсов. Вот, помнится, у процессора AMD K6 кэш второго уровня (L2) был интегрирован в сам ЦП, тогда как у Intel Pentium c/без MMX оный должен был быть напаян на матплату. И при установке K6 на матплаты с интегрированным кэшем (например чипсет TX) сей процессор, имея три кэша (ведь кэш второго уровня был в самом ЦП, следовательно, кэш на матплате становился кэшем третьего уровня, по аналогии, L3) показывал весьма впечатляющие результаты. С одной стороны, можно было бы от процессора на этой плате развести кэш третьего уровня (я рассматриваю ядро Coppermine). Он (кэш L3) мог бы работать на половинной частоте процессора, иметь бОльший объем, чем кэш L2 (Intel обещает на Willamete кэш L2 не менее 1 Мбайта), к примеру, 3 Мбайта. Тут можно выпускать целую линейку процессоров, с отсутствием/разным объемом кэша L3. Конечно, не нужно засовывать эти кэши куда только можно и нельзя, и до бесконечности их число тоже увеличивать не стоит. Вы можете мне возразить: мол, чем больше кэш, тем дороже процессор (в качестве примера будет упомянут Intel Xeon). Я согласен, быстрый и большой кэш дорог, но ведь есть такой закон: чем дефицитней товар, тем больше его цена. Проще говоря, чем меньше товара на рынке, тем он, товар, дороже. Но верно и обратное, то есть чем больше товара на рынке, тем меньше его цена."

Автор этих строк, к сожалению, забыл упомянуть о том, что цена продукта зависит не только от баланса спроса и предложения, но и, как минимум, от его себестоимости. При производстве микросхем последняя определяется в первую очередь процентом выхода годных чипов. Чем выше процент отбраковки кристаллов, тем больше их себестоимость. К сожалению, высокоскоростные чипы SRAM (именно они используются для внешнего кэша L2) очень дороги в производстве, а процент выхода микросхем, работоспособных на частотах свыше 350 МГц, весьма невысок. По крайней мере AMD так и не удалось найти крупные партии чипов SRAM, выживающих на частотах свыше 350 мегагерц. Поэтому Athlon 700 оснащен более быстрым кэшем L2, нежели Athlon 850 и 1000 (кэши второго уровня этих процессоров работают на 1/2, 2/5 и 1/3 частоты ЦП соответственно).

Нетрудно понять причины столь пристального внимания читателей к процессорному кэшу. Начиная с Pentium Pro, все ЦП Intel различаются, по сути, лишь расширенными наборами инструкций (MMX и SSE) и конфигурацией кэша второго уровня. Последний сначала уживался на отдельном кристалле, но в одном корпусе с процессором (Pentium Pro), потом переехал на устанавливаемую в Slot 1 печатную плату (Pentium II и первые Pentium III) и, наконец, обрел покой на чипе процессора (Celeron и новые Pentium III с ядром Coppermine).

Поскольку дополнительные инструкции ускоряют лишь специально оптимизированное ПО, все внимание в обзорах новых процессоров уделялось модификациям кэша второго уровня, напрямую влиявшим на скорость ЦП. В результате чего у многих пользователей сложилось впечатление, будто производительность процессора линейно зависит от объема и скорости кэша.

В действительности эта зависимость куда сложней. Прежде всего: расширение кэша второго уровня заметно ускорит далеко не все программы. 3D-игры загружают в первую очередь математический сопроцессор (FPU), редко обращающийся к памяти и работающий преимущественно с содержимым внутренних регистров. Поэтому заметного роста fps увеличение процессорного кэша не вызовет. Популярные бизнес-приложения оптимизируются так, чтобы довольствоваться небольшими его объемами. Замечу, что эффективность использования кэш-памяти весьма серьезно зависит от того, насколько грамотно составлен код программы и структурированы ее данные.

Тем не менее некоторые виды приложений весьма чувствительны к объемам кэша ЦП. К примеру, это серверные СУБД, "жующие" гигабайтные базы данных, или редакционный Photoshop, творящий нетленные обложки .EXE под чутким мышеводством Дениса и Гамлета. Для подобных задач существуют процессоры Intel Xeon, отличающиеся от Pentium III в первую очередь быстрым и объемным кэшем второго уровня. В играх и большинстве "простого" ПО эти ЦП обгоняют младших братьев весьма незначительно. Именно поэтому Intel не стремится снижать цены Xeon настолько, чтобы заинтересовать этими процессорами основную массу пользователей.

AMD действительно выпускает процессоры K6-III, оснащенные собственным кэшем L2, а кэш третьего уровня размещается в микросхемах SRAM, живущих на материнской плате (другие процессоры для Socket 7 хранят в них кэш второго уровня). Однако объем кэша L3 слабо сказывается на производительности системы. Так, материнская плата с K6 III и двумя мегабайтами SRAM на борту обгоняет подобную плату, лишенную кэша, всего на 8–10% в офисных приложениях и... гм... на 0–2% в играх. Иногда дополнительный уровень кэширования может даже замедлять работу системы, поскольку процессор, не найдя данные в кэше L2, примется искать их в буфере третьего уровня. Если необходимая информация отсутствует и там, ЦП лишь зря потратит время, обыскивая кэш L3, вместо того чтобы обратиться непосредственно к системному ОЗУ.

Таким образом, дополнительный кэш третьего уровня, расположенный на одной плате с Coppermine, слабо скажется на производительности процессора, значительно увеличив его стоимость. Автор письма предлагал также размещать на одной плате с ЦП геометрический сопроцессор, снимающий с FPU массу рутинных операций расчета 3D-графики. К сожалению, эта идея также труднореализуема. Дело в том, что аппаратный ускоритель T&L должен быть расположен как можно ближе к 3D-чипу (лучше всего — на одном кристалле с ним), дабы максимально быстро обмениваться с ним данными. Геометрический сопроцессор, расположенный рядом с ЦП, неэффективен уже в силу крайней удаленности от 3D-ускорителя.

Intel и AMD отказываются от слотов именно потому, что на живущих в них платах теперь остается лишь одна микросхема (сам процессор). Материнские платы с гнездами и процессоры для них дешевле слотовых аналогов, при этом они ничуть не уступают им в производительности. Владельцы большинства плат со Slot 1 могут установить в них процессоры для Socket 370 при помощи специальных переходников. Проблемы совместимости новых процессоров с некоторыми материнскими платами возникают отнюдь не из-за формы разъема, а вследствие изменившихся требований ЦП к напряжению питания и BIOS (причина хилой совместимости старых плат с новыми ЦП объяснена выше). Заменяя слоты гнездами, Intel и AMD стремятся лишь снизить стоимость ПК. На мой взгляд, ничего предосудительного в этом желании нет.

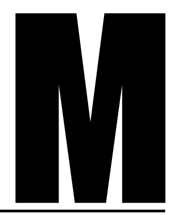
P.S. Спасибо читателям с псевдонимами Gas и Keicy Raibek, без содержательных писем которых не состоялась бы эта колонка.



NRADOV@GAME-EXE.RU

КАМНИ В ГНЕЗДАХ

Грядет осень. Птицы покинут насиженные гнезда, а их место займут процессоры. Согласно последним метеосводкам, в следующем году Intel планирует окончательно отказаться от Slot 1. AMD не отстает: подавляющее большинство грядущих Athlon и Duron будет гнездиться в Socket A.



ы, юннаты–сталепрокатчики, естественно, не могли равнодушно пройти мимо столь любопытного явления научно–технического прогресса. Отловив несколько особей всех видов процессоров гнездящихся, мы приступили к препарированию. Вскрытие показало: жить в сокетах можно. Впрочем, обо всем по порядку.

Николай РАДОВСКИЙ

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все процессоры устанавливались на материнскую плату Abit BX6 rev. 2.0 при помощи переходника Abit SlotKET!!!. Для достижения максимальной производительности в CMOS Setup вручную выставлялись минимальные длительности циклов доступа к ОЗУ (параметры “CAS Latency”, “RAS to CAS Delay”, “RAS Precharge Time”). К плате также крепились (соответствующим крепежным инструментом) 128 Мбайт 8нс. PC133 SDRAM, видеоадаптер Creative Annihilator Pro (GeForce 256 DDR) и даже жесткий диск Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Все общение с компьютером велось посредством английской версии операционной системы Windows 98 SE с установленным DirectX 7.0a. Суть общения заключалась в едва ли не бесконечном прогоне следующих основополагающих тестов:

ZD CPUmark 99 — тест целочисленной производительности ЦП, созданный на основе кода популярных офисных приложений.

ZD FPUmark — тест производительности математического сопроцессора (FPU), измеряющий скорость выполнения операций над числами с плавающей точкой.

Quake III: Arena — говорят, очень популярная игра типа “Убей их всех, бэйби!”. Использовалась версия 1.16n. Тестирование производилось с помощью консольной команды timedemo 1; demo demo001. Измерения проводились при следующих настройках:

Video mode: 800X600
Color depth: 16 bit
Lighting: lightmap
Geometric detail: Medium
Texture detail: 3
Texture quality: 16 bit
Texture filter: bilinear

Unreal Tournament — не менее популярная игра того же изуверского типа и чуждой нам идеологической направленности. Использовалась версия 4.05. Измерения проводились с помощью записи дефматча utbench.dem (доступна по адресу: www.3dcenter.de/downloads/unreal–tournament–utbench.zip) и демо–версии cpubench.dem, сработанной нами самостоятельно (так получилось).

Expendable — игра–фейерверк (как он мог ее использовать, если я зажал у него этот диск?! — **Примеч. ред.**). Очень, очень красивая, английская, просто кладезь спецэффектов. Производительность измерялась с помощью следующей опции в командной строке: –timedem2

MDK 2 — игра–праздник (для тех, кто понимает). Скорость MDK2 измерялась в демо–версии игры при ап–

НАЧНИТЕ МУЧЕНИЯ С ЭТОЙ ЖЕЛЕЗКИ!

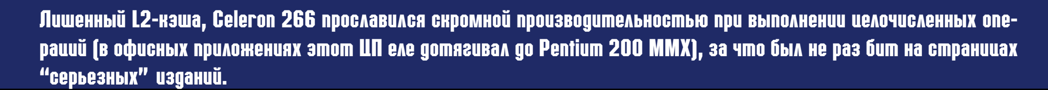
Чтобы установить сокетный процессор в материнскую плату со Slot 1, необходим переходник (он же адаптер, или слоткет). Это печатная плата “с односторонним расположением контактов” (официальная терминология Intel) и гнездом Socket 370 на борту. Монтаж такого адаптера очень прост: достаточно закрепить процессор в гнезде и установить переходник в Slot 1.

Первые слоткеты, выпущенные еще до появления FC–PGA Pentium III, в принципе несовместимы с этими ЦП. Поэтому, покупая переходник для Pentium III или нового Celeron, стоит, как минимум, убедиться в том, что на его коробке заявлена совместимость с FC–PGA. Еще лучше, если выбранный вами адаптер входит в список соответствующих требованиям Intel (см. таблицу 2).

Зачастую слоткеты оснащены перемычками, позволяющими выбирать тип процессора (PPGA либо FC–PGA) и менять частоту системной шины, а также напряжение питания ядра ЦП. О последних двух настройках стоит рассказать подробнее.

Все чипсеты Intel, официально поддерживающие несколько частот системной шины, умеют автоматически определять “правильную” (поддерживаемую установленным в данный момент процессором) частоту FSB. Некоторые материнские платы позволяют обманывать эту логику, а некоторые — нет. Если в плату второго типа установить Celeron, то разогнать системную шину до 100 МГц (даже если она поддерживается платой) не удастся. В этом случае помогут расположенные на слоткете перемычки выбора частоты FSB, позволяющие обмануть “слишком умную маму”. Подчеркнем, что эти джамперы не способны заставить системную шину функционировать на скорости, не поддерживаемой материнской платой. Все, на что они способны, — заставить FSB работать на частоте, поддерживаемой материнской платой, но нестандартной для установленного в нее ЦП.

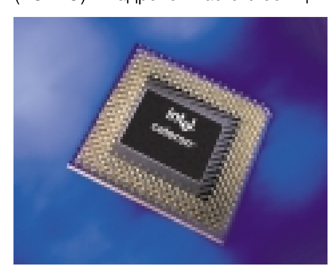
Перемычки выбора напряжения питания ЦП едва ли понадобятся пользователям, не желающим связываться с разгоном процессора. Дело в том, что все ЦП для Slot 1 и Socket 370 самостоятельно “заказывают” материнской плате нужное им напряжение. Поэтому данные перемычки, как правило, используются лишь любителями разгона, желающими выжать из процессора дополнительные мегагерцы. Мы не рекомендуем устанавливать напряжение питания, превышающее стандартное для данного ЦП более чем на 0,1 В.


Лишенный L2-кэша, Celeron 266 прославился скромной производительностью при выполнении целочисленных операций (в офисных приложениях этот ЦП еле дотягивал до Pentium 200 MMX), за что был не раз бит на страницах "серьезных" изданий.



паратном и программном расчете трансформаций и освещения (опция Hardware T&L).

Все игровые тесты (Quake, UT, Expendable, MDK 2) проводились в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.



INTEL CELERON 533

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Цена	$115
Тактовая частота ЦП	533 МГц
Частота системной шины	66 МГц
Производственный процесс	0,25 мкм
Системная шина	GTL+
Конструктив	PPGA
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Напряжение питания ядра	2 В
Расширенные наборы инструкций	MMX

Производительность	3
Аппаратная совместимость	5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Железный .EXE–цех давно и с интересом наблюдает за эволюцией процессоров Intel Celeron. Первые ЦП этой серии (Celeron 266 и 300) появились еще весной 1998 года. С Pentium II их роднило одно ядро (его кодовое имя — Deshutes). Отличались же Celeron от старших братьев полным отсутствием кэша второго уровня. Таким образом, они не нуждались в дорогих микросхемах SRAM (именно в них Pentium II размещали L2–кэш).

Лишенный L2–кэша, Celeron 266 прославился скромной производительностью при выполнении целочисленных операций (в офисных приложениях этот ЦП еле дотягивал до Pentium 200 MMX), за что был не раз бит на страницах "серьезных" изданий. Зато в операциях над числами с плавающей точкой Celeron отставал от Pentium II весьма незначительно. Дело в том, что в большинстве подобных вычислений операнды берутся из регистров математического сопроцессора (FPU), поэтому обращения к ОЗУ возникают достаточно редко. В 3D–играх, активно загружающих FPU, Celeron выступал достойно, за что и был нами высоко оценен.

Celeron 266 и 300 были пробными шарами, запущенными Intel на рынок недорогих ЦП — традиционную вотчину AMD. Так как эти процессоры были неплохо приняты потребителями, осенью 1998 года корпорация дополнила серию моделями Celeron 300A и 333 (ядро Mendocino). В отличие от предшественников, эти ЦП были оснащены 128 Кбайтами кэша второго уровня, размещенного на одном кристалле с ядром и работающего на одной с ним частоте. Таким образом, Mendocino можно назвать первым ядром Intel с интегрированным L2–кэшем. Модифицированные Celeron наравне конкурировали с Pentium II не только в тестах FPU, но и в обыкновенных целочисленных операциях. По меркам своего времени, эти ЦП, практически не имевшие слабых мест, обладали весьма привлекательной ценой. Неудивительно, что Celeron 300A и 333 приобрели широкую популярность у пользователей, не стремящихся к максимальной производительности своих систем. Celeron 300A был также почитаем "юзверями", разгоняющими процессоры до максимальной частоты.

Начиная с Celeron 300A, "процессоры для бедных" выпускались не только в конструктиве SEPP (Single Edge Processor Package — печатная плата с процессором на борту, предназначенная для установки в Slot 1), но и PPGA (Plastic Pin Grid Array). Внешне PPGA Celeron напоминает Pentium MMX, но устанавливается не в Socket 7, а в гнездо Socket 370. Так Intel, пытаясь снизить стоимость самих ЦП и материнских плат для них, отказался от дорогого разъема Slot1 в пользу этого гнезда. Celeron 300A, 333, 366, 400, 433 выпускались в обоих конструктивах. Начиная с Celeron 466, все процессоры серии предназначены исключительно для установки в Socket 370. Тем не менее, владельцы материнским плат со Slot 1 могут использовать в них эти ЦП, применив специальные переходники (см. врезку "Начните мучения с этой железки!"). PPGA–процессоры устанавливается в гнездо на плате–переходнике, которая, в свою очередь, вставляется в слот материнской платы.

Со времени рождения Celeron линейка производительных ЦП Intel претерпела существенные изменения. Сначала Pentium II перешли на 100–мегагерцовую системную шину (FSB), затем их сменили Pentium III, отличавшиеся дополнительным набором инструкций SSE (SIMD Streaming Extension). Наконец, на излете прошлого года Pentium III обрел новое ядро под кодовым названием Coppermine, облагороженное 256 Кбайтами быстрого (функционирующего на частоте ЦП) L2–кэша, связанного с процессором широченной 256–битной шиной (предшествующие процессоры Intel общаются с L2–кэшем по 64–битной шине).

Ну и что Celeron? Celeron за это время набирал тактовые частоты, оставаясь со старым ядром Mendocino и продолжая жить на неторопливой системной шине 66 МГц. Такая привязанность к традициям должна порадовать владельцев старых материнских плат, построенных на чипсете LX. В большинстве случаев они могут установить в свои системы любой из процессоров этой серии вплоть до Celeron 533. Отсутствие у многих старых материнских плат поддержки больших коэффициентов умножения (чаще всего они позволяют выставить множители не более "5") не должно вас смущать. Дело в том, что у всех Celeron, начиная с модели 300A, коэффициент умножения жестко фиксирован. Иными словами, процессоры просто игнорируют множитель, выставленный средствами материнской платы, самовольно умножая частоту FSB на "правильный" коэффициент. Фиксация коэффициента умножения введена для борьбы с адептами разгона. Первые Celeron 266 можно было разогнать, банально увеличив множитель с помощью перемычек материнской платы. Современные ЦП Intel удается заставить бегать шустрее лишь повышая частоту системной шины, что зачастую чревато нестабильной работой других компонентов системы.

Итак, Celeron 533 и его младшие братья — достойный вариант для апгрейда дряхлой системы, несовместимой со 100 МГц FSB. Однако перед тем как покупать новый процессор, стоит установить последнюю версию BIOS, поддерживающую нужный вам процессор.

В этот раз мы решили препарировать последнего из могикан (точнее, Mendocino) — Celeron 533. Процессор вел себя примерно во время установки и прогона тестов, однако к результатам последних у нас возникли претензии. Во всех игровых тестах и некоторых синтетических бенчмарках (3Dmark 2000) Celeron 533 заметно отставал от работающего на 83 мегагерца медленнее Pentium III 450. Напомним, что первые Celeron выступали наравне с Pentium II аналогичной тактовой частоты.

Откуда возник такой разрыв в производительности Pentium III и старших Celeron? Быть может, проблема в отсутствии у последних поддержки команд SSE, должных значительно увеличивать скорость геометрических вычислений? Однако почти все современные игры толком не оптимизированы под SSE, да и в тестах, ничего не знающих об этих инструкциях, Celeron также не сумел отличиться. Так что гордость Pentium III — расширенный набор команд — здесь ни при чем.

Основной фактор, тормозящий работу современных Celeron, — низкая скорость системной шины (напомню, что именно по ней процессор обменивается всеми данными с "внешним миром"). В отличие от Pentium III, давно живущих на 100 и даже 133 МГц FSB, эти ЦП продолжают трудиться на неторопливой 66–мегагерцовой системной шине.

NRADOV@GAME-EXE.RU

Во времена появления Celeron 66 МГц FSB не была ограничением, и ранний перевод Pentium II на 100-мегагерцовую системную шину выглядел тогда неадекватным шагом Intel. Но по мере роста тактовых частот процессоры начали требовать все больше и больше данных, и дополнительная пропускная способность 100 МГц FSB быстро стала востребованной.

Действительно, чем быстрее процессор (в частности, чем выше его тактовая частота), тем больше он обрабатывает данных за единицу времени и, соответственно, тем больше информации ему приходится считывать и записывать в память. ЦП общается с ОЗУ через системную шину, и ее недостаточная пропускная способность существенно сдерживает производительность старших Celeron. Безусловно, значительную часть данных процессоры считывают не из памяти, а из локального кэша второго уровня. Однако его объем у Celeron также значительно сокращен (128 Кбайт против 256 или 512 Кбайт у Pentium III). Как следствие, эти процессоры реже находят нужные данные в кэше, а значит, они вынуждены чаще обращаться к памяти, дополнительно загружая узенькую системную шину.

К тому же большинство чипсетов Intel поддерживают лишь синхронную работу FSB и шины памяти (иными словами, эти две шины функционируют с одинаковыми частотами), поэтому ОЗУ в системах с Celeron также работает довольно медленно, заставляя ЦП еще дольше простаивать в ожидании необходимых данных. Сокращение времени доступа к памяти может ощутимо повысить производительность Celeron. Так, вручную изменив длительность циклов доступа к ОЗУ со стандартных значений на минимальные (параметры "CAS Latency", "RAS to CAS Delay", "RAS Precharge Time"), мы добились 12-процентного роста fps в Quake III. Заметим, что Pentium III был гораздо менее чувствителен к времени доступа к ОЗУ. Поэтому при выборе материнской платы для Celeron мы рекомендуем обращать внимание на модели, поддерживающие ручную настройку указанных выше параметров (например платы Asus и Abit).

Итог. Celeron, безусловно, остаются процессорами с великолепным соотношением "цена/производительность", однако конкурировать в производительности с Pentium III они уже не в состоянии. К тому же разрыв в цене между мощными и младшими ЦП от Intel значительно сократился: на момент написания этих строк сверхзвуковой Pentium III 667 стоил на $120 дороже, чем скромный Celeron 533.

INTEL CELERON 566

Цена	$120
Тактовая частота ЦП	566 МГц
Частота системной шины	66 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	GTL+
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Напряжение питания ядра	1,5 В
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE

Производительность	3
Аппаратная совместимость	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**



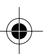
INTEL CELERON 667

Цена	$180
Тактовая частота ЦП	667 МГц
Частота системной шины	66 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	GTL+
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Напряжение питания ядра	1,65 В
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE

Производительность	3,5
Аппаратная совместимость	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

Эти Celeron, в отличие от предшественников, снабжены новым ядром (Coppermine 128), произведенным, согласно последней моде, по производственной норме 0,18 мкм. Фактически, эти ЦП — клоны современных Pentium III. От старших братьев их отличают лишь урезанный с 256 до 128 Кбайт кэш второго уровня, медленная 66-мегагерцовая системная шина и отсутствие серийного номера процессора (спорная возможность Pentium III, вызвавшая немало протестов Интернет-общественности и до сих пор толком не поддерживаемая ПО). Вместе с тем, эти ЦП унаследовали немало интересных свойств: конструктив FC-PGA, 256-битную шину кэша второго уровня и расширенный набор инструкций SSE. Разберем эти вещи подробнее.

Конструктив FC-PGA дебютировал в Pentium III 500E и 550E. Оба этих ЦП (подробнее они описаны ниже) построены на базе ядра Coppermine и, следовательно, оснащены интегрированным кэшем второго уровня. Таким образом, оба процессора не нуждаются во внешних микросхемах SRAM и разъеме Slot 1, посему вполне могут жить в гнезде.



В отличие от PPGA Celeron 300A — 533, сокетные Pentium III и новые Celeron заключены в иной корпус, названный FC-PGA (Flip Chip Pin Grid Array). В этом конструктиве кристалл процессора не скрыт теплопроводящей пластиной, а перевернут подложкой верх и вынесен на поверхность корпуса (на фото он выглядит как прямоугольник в центре корпуса). Такое расположение кристалла улучшает его охлаждение, позволяя ему непосредственно контактировать с радиатором.

FC-PGA-процессоры устанавливаются в Socket 370, однако совместимы они далеко не со всеми материнскими платами с этим гнездом. Дело в том, что процессоры в этом конструктиве требуют низкого напряжения питания (1,50 — 1,65 В), которое не способны обеспечить многие старые материнские платы. Вероятно, дабы предохранить дорогие микросхемы от сгорания, инженеры Intel намеренно сделали FC-PGA-процессоры несовместимыми с пожилыми платами для Socket 370: при установке этих ЦП система просто откажется включаться.

Владельцам систем с разъемом Slot 1 повезло больше: FC-PGA-процес-

Таким образом, ядро Coppermine позволило Intel далее наращивать тактовую частоту Celeron, но ощутимого роста производительности этим ЦП не подарило.

соры можно установить во многие платы со слотом при помощи переходников (слоткетов). Заметим, что старые (разработанные для PPGA Celeron) адаптеры не годятся. Для установки FC-PGA-процессоров в Slot 1 нужен специально разработанный для новых ЦП переходник. Чаще всего современные слоткеты позволяют выбрать тип процессора (PPGA или FC-PGA) при помощи перемычки. Кроме того, адаптеры от именитых производителей (например Asus S370-133 или Abit SlotKET!!!) оснащены схемами регулировки питания (микросхемы TI SN74TVC16222A и Philips GTL2000), позволяющими процессорам работать даже с платами, не поддерживающими нужных напряжений питания ядра. Таким образом, качественный переходник иногда позволяет использовать новые процессоры даже в устаревших материнских платах. Нужно лишь убедиться, что BIOS платы поддерживает нужный вам ЦП (это условие обязательно!).

Тем не менее, согласно официальным рекомендациям Intel, с FC-PGA-процессорами следует использовать только слоткеты с модулями регулировки питания, причем устанавливать подобный комплект можно только в "правильные" (поддерживающие требуемый ядром ЦП вольтаж) платы. Поэтому все попытки подружить молодые ЦП с престарелыми "мамами" следует проводить только на свой собственный страх и риск. В таблицах 2 и 3 приведены списки слоткетов, отвечающих и не соответствующих требованиям Intel.

Широкая 256-битная шина кэша второго уровня, впервые появившаяся в Pentium III с ядром Coppermine, позволяет ЦП быстрее получать необходимые данные и, соответственно, снижает его простои.

Инструкции SSE, доселе бывшие прерогативой дорогих Pentium III, появились и на Celeron. Актуальность этих команд уже не раз обсуждалась на железных скрижалях .EXE. Вкратце напомним, что это набор SIMD-инструкций, оперирующих над числами с плавающей точкой, и потоковых команд.

Первые позволяют за раз произвести арифметическую операцию над четырьмя парами чисел с плавающей точкой (обыкновенный математический сопроцессор способен обработать лишь два таких числа за раз). Таким образом, использование SSE теоретически может принести четырехкратный выигрыш в скорости вычислений (в частности, расчетов трансформаций и освещения в 3D-графике). К сожалению, игр, эффективно использующих эти инструкции, как не было полтора года назад (тогда дебютировал Pentium III), так нет и сейчас. По крайней мере все использованные нами в тестах игры работали на старых (ничего не знающих об SSE) и новых (совместимых с этими командами) Celeron практически с одинаковой скоростью. Возможно, невнимание девелоперов к SSE объясняется длительностью цикла разработки проектов. Тогда через год мы увидим немало игр, извлекающих реальную пользу из этих инструкций. Заметим также, что в приватных беседах некоторые российские разработчики сетовали на неуклюжесть SSE (к примеру, на значительные задержки, возникающие при исполнении некоторых важных команд).

Входящие в SSE потоковые команды дают программисту возможность непосредственно указывать процессору, какие данные стоит кэшировать, а какие лучше просто хранить в системном ОЗУ. Фактически, эти инструкции позволяют эффективнее использовать ценный кэш.

Разобравшись с преимуществами новых Celeron, посмотрим, как все эти дополнения скажутся на производительности недорогих процессоров. С сожалением приходится констатировать, что никакого заметного эффекта эти расширения не принесли: во всех наших тестах Celeron 566 крайне незначительно обгонял Celeron 533. Лидерство объясняется скорее разницей в тактовой частоте этих процессоров, чем отличиями их ядер. Таким образом, ядро Coppermine позволило Intel далее наращивать тактовую частоту Celeron, но ощутимого роста производительности этим ЦП не подарило.

Основным слабым местом всех Celeron остается низкая частота FSB. Так, Celeron 667 стал первым известным нам процессором, работающим в десять (!!!) раз быстрее системной шины. Гордиться здесь, безусловно, нечем. Подобная несбалансирован-

ность приводит к тому, что быстрый ЦП львиную долю времени вынужден простаивать в ожидании данных из памяти. Скромный объем кэша Celeron заставляет эти ЦП чаще, чем Pentium III, обращаться к системному ОЗУ, дополнительно забивая переполненную системную шину.

Наиболее остро нехватка пропускной способности FSB проявляется в тестах Celeron 667 — самого быстрого процессора этой серии. В играх этот ЦП демонстрировал производительность на уровне престарелого Pentium III 450. От Pentium III 500E (процессора с аналогичным ядром, но работающего на системной шине 100 МГЦ и имеющего вдвое больший L2–кэш) старший Celeron серьезно отставал во всех игровых тестах. Заметим, что разница в цене этих процессоров весьма невелика ($15 — $20).

Итог. FCPGA Celeron отличаются от предшественников бOльшими тактовыми частотами и поддержкой SSE, однако хуже совместимы со старыми материнскими платами. Celeron 566 может заинтересовать невысокой ценой стесненных в средствах пользователей. Тем, кто нуждается в большей производительности, мы рекомендуем обратить внимание на Pentium III 500E и 550E.

INTEL PENTIUM III 500E

НАШ ВЫБОР EXE

Цена	$200
Тактовая частота ЦП	500 МГц
Частота системной шины	100 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	GTL+
Конструктив	FC–PGA
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Напряжение питания ядра	1,65 В
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE

Производительность	4,5
Аппаратная совместимость	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,5

INTEL PENTIUM III 550E



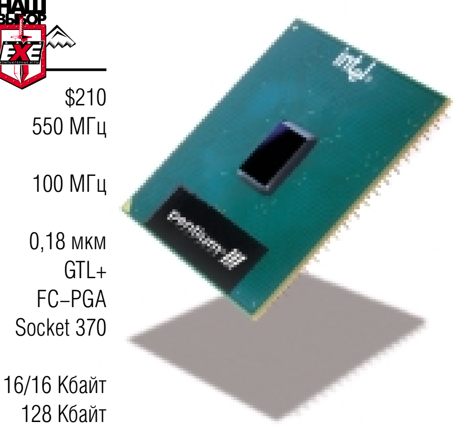
Цена	$210
Тактовая частота ЦП	550 МГц
Частота системной шины	100 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	GTL+
Конструктив	FC–PGA
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Напряжение питания ядра	1,65 В
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE

Производительность	4,5
Аппаратная совместимость	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,5

Как уже отмечалось выше, Pentium III 500E и 550E были первыми процессорами, выпущенными в конструктиве FC–PGA. Версий этих ЦП для разъема Slot 1 не существует, поэтому установить их в материнскую плату со слотом можно только при помощи слоткета. Особенности совместимости FC–PGA–процессоров с адаптерами и материнскими платами освещены выше, поэтому мы не будем утомлять читателя их повторным перечислением.

Показательно сравнение производительности Pentium III 500E/550E с их предшественниками (Pentium III с ядром Katmai). Напомню, что первые Pentium III были оснащены внешним (размещенным в отдельных микросхемах SRAM) 512–килобайтным кэшем второго уровня, работающим на половине частоты ЦП. Новые ЦП с ядром Coppermine отличаются от предшественников не только индексом "E" в названии, но и облагорожены вдвое меньшим (256 килобайт), зато гораздо более быстрым (работающим на полной частоте ЦП и подключенным широкой 256–битной шиной данных) L2–кэшем. Такая конфигурация кэш–памяти весьма значительно повлияла на целочисленную



производительность процессора: в наших тестах Pentium III 500E наравне конкурировал с Pentium III 600, а Pentium III 550E попросту не оставлял шансов предшественнику, функционирующему на 50 МГц быстрее. Поскольку FPU мало работает с ОЗУ, оперируя преимущественно с содержимым внутренних регистров, его производительность практически не зависит от конфигурации кэша.

Единственным тестом, в котором Pentium III 600 лидировал, оказался MDK 2 с программным расчетом T&L. При аппаратном ускорении геометрических вычислений игра слабее загружает FPU, позволяя Pentium III 550E вырваться вперед за счет более высокой целочисленной производительности.

Эти процессоры также пользуются популярностью у наших недругов "оверклокеров". Доставшиеся нам экземпляры 500E и 550E оставались стабильны на разогнанной до 133 МГц системной шине, работая на частотах 667 и 733 МГц соответственно.

Итог. Pentium III 500E и 550E — быстрые и недорогие Pentium III второго поколения. Лишенные искусственных ограничений Celeron и снабженные быстрым L2–кэшем, эти ЦП, работая на сравнительно небольших частотах, отличаются внушительной производительностью.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим фирмам, предоставившим процессоры для тестирования:

"Пирит"	115–7101
"Формоза"	234–2165
"Ф–Центр"	472–6401

Отдельный низкий поклон российскому представительству Intel (www.intel.ru).

Таблица 1

	Celeron 533	Celeron 566	Celeron 667	Pentium III 450	Pentium III 500E	Pentium III 550E	Pentium III 600
CPUmark 99	39.4	42.7	47.7	34.9	48.0	52.2	44.5
FPUmark	2850	3010	3540	2300	2680	2950	3040
Quake3 demo001	72.9	73.8	78.7	75.8	95.0	98.4	90.7
Expendable	41.8	42.7	46.1	46.3	52.5	55.5	57.5
MDK2 hardware T&L	72.5	74.9	82.0	73.4	87.0	93.3	91.5
MDK2 software T&L	64.1	66.7	73.7	63.8	71.2	77.0	80.7
UT cpubench	34.4	35.5	37.2	37.2	43.8	46.4	44.1
UT utbench	25.8	27.0	28.0	28.6	32.9	34.3	32.7

Таблица 2

Переходники Socket 370 — Slot 1, соответствующие требованиям Intel и совместимые с процессорами FC–PGA

Производитель	Название
Abit	SlotKET (rev 0.82)
Asus	S370–133 (rev 1.01)
Gigabyte	GA–6R7+ (rev 1.1)
Iwill	Slocket III (rev 0.9)
Magic Pro	MP–A8++ (rev 4.5)
Micro–Star	MS–6905 Master (rev 2.0)
Soltek	SL–02A++(rev 4.5)
	SL–02D (rev 4.5)

Таблица 3

Переходники Socket 370 — Slot 1, не соответствующие требованиям Intel, либо несовместимые с процессорами FC–PGA

Производитель	Название
Gigabyte	GA–6R7 (rev 1.0)
Iwill	Slocket II (rev 0.9, 1.0)
Magic Pro	MP–A8+ (rev 4.0)
Micro–Star	MS–6905 (rev 1.0) Master (rev 1.1)
Soltek	SL–02A+ (rev 4.0)
2theMax	EP–S1C (rev 0.5)
Aopen	FC–PGA Converter Card
Azza	370 CPU Card (rev 3.2)
Eagle	CM–1
EPOX	EP–S1C (rev 0.5, 0.6, 1.0)
Fastfame	370SPC (rev 1.0)
FIC	CK71 (rev M99A05)
PC–Chips	FC–PGA Intel Pentium III processor CPU Card (rev 1.1)
A–Win	Socket 370
Неизвестен	Super Slocket III CPU Card (rev 1.0)